# ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド DRAG ON DRAGOON perfect guide

ファミ通責任編集




The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

ファミ通

# ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド

DRAG ON DRAGOON perfect guide

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast. Generals idly cough beneath a crimson sky.
Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel. The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

enter brain

DRAG ON DRAGOON

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

# 時空を超えた壮大な物語の謎がすべて明らかに！

## 第1章　世界設定編　— The World of DRAG ON DRAGOON —

カイムを取り巻く人間関係、連合軍と帝国軍との対立図式、
ミッドガルの宗教と文化など、ゲームの世界観を設定資料を交えて解説。

## 第2章　システム編　— Game System —

カイム、ドラゴン、契約者のそれぞれの特徴や操作方法を解説し、
地上、空中ごとに戦闘で役に立つテクニックを紹介。

## 第3章　データ編　— Weapon & Enemy Data —

ゲーム中に入手できる全65種の武器と使用できる魔法のほか、
出現するすべての敵を地上タイプと空中タイプに分けて詳細データを掲載。

## 第4章　ミッション攻略編　— Scenario & Mission Guide —

全ミッションの攻略情報はもちろん、3人の契約者を仲間にできる
隠しシナリオや5つのエンディングにたどり着く条件などを完全公開。

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

混沌のミッドガルを生き抜くための完全サバイバルマニュアル

# 殺戮の宴に酔え！

# DRAG-ON DRAGOON™

ドラッグ オン ドラグーン

ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド DRAG ON DRAGOON perfect guide



## 大丈夫(だいじょうぶ)。ファミ通の攻略本だよ。

パーフェクトガイド DRAG ON DRAGOON perfect guide

rning feast. Generals idly cough beneath a crimson sky.
plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

enter
brain

DOD

DRAG ON DRAGOON

お手数ですが
50円分の
切手を
貼ってください

郵 便 は が き

154-8528

（受取人）


東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
ファミ通書籍編集部


ドラッグ オン ドラグーン
パーフェクトガイド係
DRAG ON DRAGOON perfect guide

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

| フリガナ | | 職 業 | 性別 | 年齢 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| お名前 | | | 男・女 | 歳 |
| ご住所 | □□□-□□□□ 都道府県 | | | |
| | | | | |
| ☎（ ） － | | | | |

## 『ドラッグ オン ドラグーン』をプレイされた感想をお聞かせください

## 本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　）

## 本書についての感想をお聞かせください

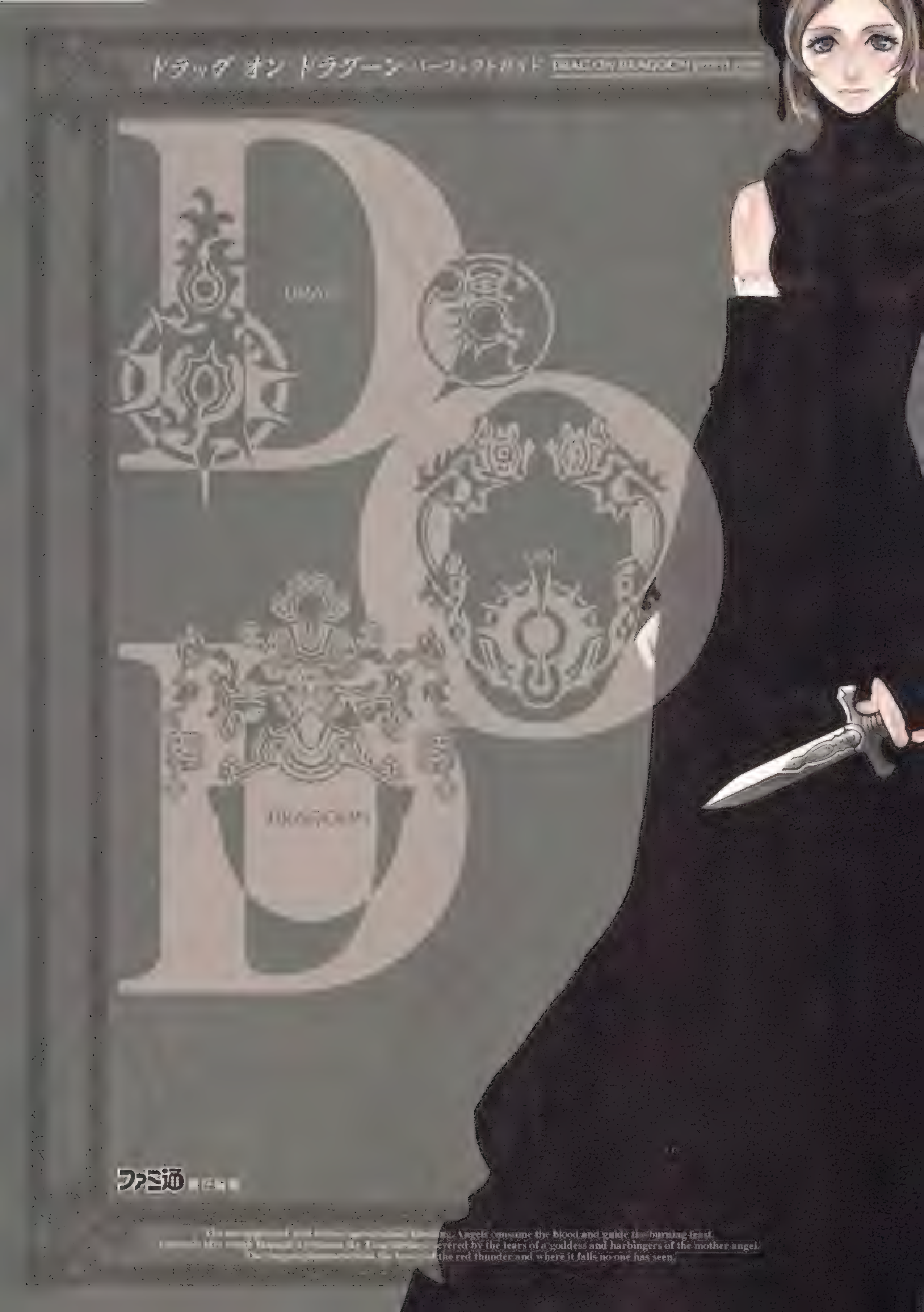
| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 内容について | ▶ | 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |
| カバーデザイン | ▶ | 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |
| 本文デザイン | ▶ | 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |
| 価格について | ▶ | 大変安い | 安い | 普通 | 高い | 大変高い |
| 総合評価 | ▶ | 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |

## 攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　）

## この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。



ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド
ファミ通
Angels consume the blood and guide the burning feast.
evered by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
the red thunder and where it falls no one has seen.

# DRAG-ON DRAGOON
ドラッグオンドラグーン ストーリーサイド
## Story Side



映島巡
Eishima Jun

Illustration
藤坂公彦
Fujisaka Kimihiko

# contents

DRAG-ON DRAGOON perfect guide




The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

The Worlds of
# Drag on Dragoon

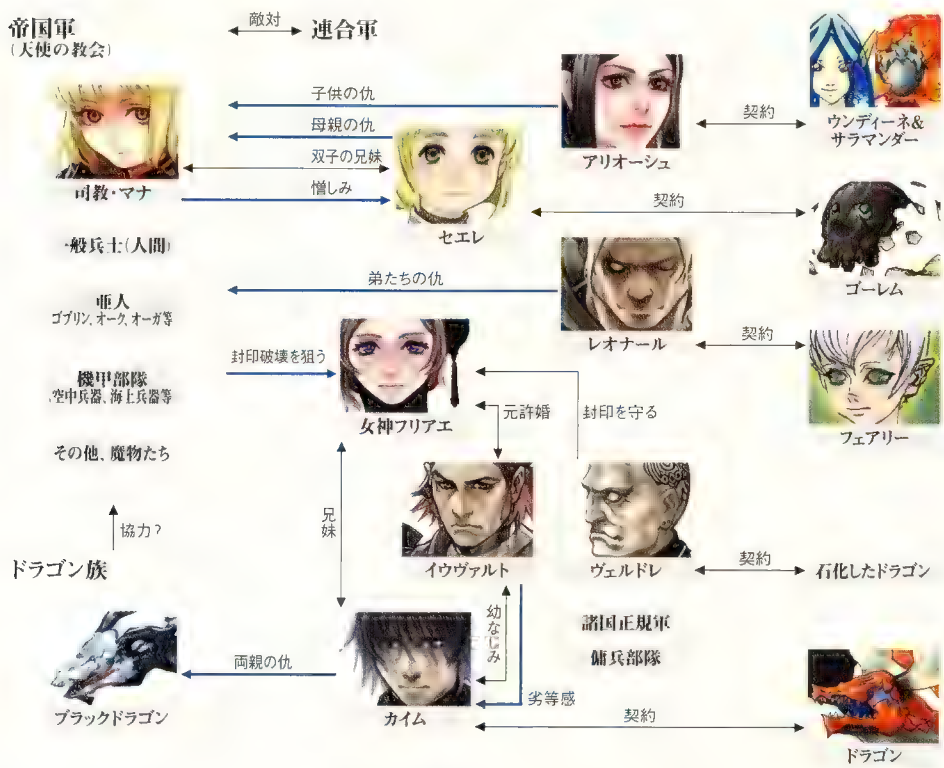
【ドラッグ オン ドラグーンの基礎知識】

## 世界の現状

Situation of the world

『ドラッグ オン ドラグーン』の世界は、まさに戦乱の只中にある。それも、世界の存亡を賭けた最終戦争である。人類社会は、従来の社会秩序を保った「連合軍」と、新たなる勢力「帝国」とに二分され、「女神」という存在をめぐった血で血を洗う戦いを続けているのだ。詳細は後に述べるが、女神を手に入れた陣営が世界の存亡を決定する権利を得ることになるため、連合軍は女神を守ることで世界を存続させようとし、帝国は女神を滅することで世界を破壊、再生しようとしている

文化レベル的には中世ヨーロッパ程度と思われるこの世界だが、それは我々が想像しうる世界とはやや違っている。人間以外の存在である「亜人」や「ドラゴン」といった異形の生物たちが実在し、魔法という超常の力もまた実在する。だが、それら一見ファンタジックな者や物は、いまのところほとんどが連合軍＝人間の敵である。人はいま、まさに世界から弾き出されようとしている存在なのだ。



# 生態系

Human, Demi-human and Monsters

この世界の生態系は、我々の知るそれとは違い、人類以外のさまざまな知的生物たちで満ち溢れている。さまざまな文化、さまざまな外見を持つ彼らは、少数民族のようなな細々とした生活を行なっている。連合軍と帝国との戦争が始まる以前は、小競り合いこそあったものの、それぞれのテリトリーをわきまえ、大きな衝突はなかったようだ。だが現在、人類以外の知的生物たちの多くは帝国陣営に属し、人類と敵対している

人類と敵対する種族の代表的なものは、ゴブリン、オーク、オーガといった者たちである。やや知能が低く、「亜人」と呼ばれる彼らは、帝国の雑兵として酷い扱いを受けているようだ。だが、戦闘本能が旺盛な彼らは、そのような扱いを苦とは思わず、嬉々として殺戮の日々を送っている。また人類より高い知的レベルを誇る「ドラゴン族」が、なぜか帝国に肩入れしているようだ

人類と共存、あるいは中立を保つ種族としては、ほぼ人間と同じ外見を持つエルフや、小さき者とも呼ばれるフェアリーといった者達が代表格。それ以外にも、知能や心を持たないといわれる岩の怪物ゴーレムや、生命体なのか霊なのかも判然としない地水火風の精霊たちなど、この世界はさまざまな命に満ち溢れている。彼らのほとんどは、生物として人類よりも優れた能力を持っているが、いまや人類は高度に発達した技術をもって彼らを圧倒し、世界の権力構造の頂点に近い位置にいる。それは、ただの驕りでしかなかったのだが


ゴブリン
Goblin


オーク
Orc


ドラゴン
Dragon



**エルフの里**
比較的、人類とは友好を保っていたエルフの里。本来は戦争と関わりのない永世中立の地であった。だが長寿を誇る彼らは、世界を守る「封印」の守護者であったため、帝国の襲撃を受け壊滅した。

# 連合軍

Anti Empire United Nations Force

旧来の人類文明の砦、それが連合と呼ばれる組織である。正式名称を「反帝国諸国連合」といい、帝国がその力を示し始めて以降、結成されたものである。その目的は、世界を守るといわれる「女神」と「封印」の守護。とくに指導者と呼ばれる者はいないが、封印の管理という最重要職に就いている神官長「ヴェルドレ」が、実質的に連合の全体の動きを把握し管理しているといえるだろう。連合を構成しているのは、帝国の行動に反対する周辺諸国。そして、かれらの戦力となる連合軍は、その周辺諸国から提供された正規軍と、資金を供出しあって雇った傭兵たちで構成される。

しかし、帝国との戦いが始まる以前は、その周辺諸国同士でも領地を巡った争いが多く、寄せ集めの組織といった感じは否めない。だが、人間だけでなく亜人やドラゴンの力まで得て、圧倒的な戦力をもって覇権を奪おうとする帝国を前に、人間は寄り集まるしか対抗手段を持たなかった。しかも、それでもまだ帝国の力は強く、各地での劣勢を盛り返すことはできずにいるようだ。

『ドラッグ オン ドラグーン』のゲームスタート時点での戦況は、かろうじて封印は破られずにいるものの、帝国の圧倒的戦力に押され続け、本来、神官たちに堅く守られているはずの女神の城目前にまで帝国が攻め入ってきていた。この連合の要であった女神の城の攻防戦を機に、物語は大きく動き始めることになるのである。



連合紋章

Emblem of UN Force

盾と剣と甲冑を図案化した紋章。それぞれ加護、力、勇気を表わす。また連合軍の軍旗や甲冑は、平和を象徴する青で染められる。




連合軍兵士

UN soldier

# 女神と封印

Goddess and the Seal

連合と帝国との戦いの中核となる「封印」と「女神」。それは、この世界が存在するための要でもある。正確にいうと、女神は封印のひとつである。世界に3ヵ所ある封印の地、砂漠の神殿、海の神殿、封印された森に加え、女神と呼ばれるひとりの女性が、古来、世界の秩序を守護しているのだ

砂漠の神殿は、この世界が創造されて最初に生まれたという「光」を祀る神殿。女神の城から遥か東の月の砂漠の真ん中にあり、ゲームスタート時点ではかろうじて封印は守られているものの、既に帝国の軍勢は近隣に攻め入っていたようだ。海の神殿は南東の洋上に存在し、点在する小島のひとつが丸ごと神殿となっている。ここには生命を産み出すもととなる「水」が祀られているのだが、その扉を開くためにはエルフの力が必要で、それが後に、帝国によるエルフの里の襲撃という悲劇を引き起こした。封印された森は女神の城の北、かなり近い位置にあり、生命を育む「空気」が祀られているこの地を守るのは森に住むフェアリーたちで、彼らもまた帝国の襲撃を受けることになる

これら「場所」に施された封印のほかに「人」に施された封印がある。それが女神と呼ばれる存在だ。女神はいかなる時代にも必ずひとりだけ存在し、その身体には「オシルシ」と呼ばれる文様が現われる。この文様は螺旋状になった呪文の帯のようなもので、あたかも烙印のごとく女神の身体に直接刻まれる。刻まれる場所はさまざまだが、激痛を引き起こすといわれ、そのために女神は一様に短命である。いったん女神になると、つねに神官に守られ、神官長のみが会話を交わすことが許される。その掟は絶対であり、事実上の幽閉状態を強いられるのだ。先代の女神はその掟を破り、某国の国王と恋に落ちたと噂されるが定かではないただ事実としてあるのは、その先代の女神の時代に農民の一揆や貴族の叛乱が頻発したということだけだ。この女神の役目を逃れる方法は死のみであり、女神が死ぬと神官長の行なう儀式によって、新たに選び出された女神にオシルシが刻まれる世界を守るためとはいえ、女神の役割とは、まさに永遠に続く呪いのようなものなのである



現在、女神として選ばれているフリアエ。人の身でありながら、世界を守る封印としての役を強いられている彼女の表情は硬い

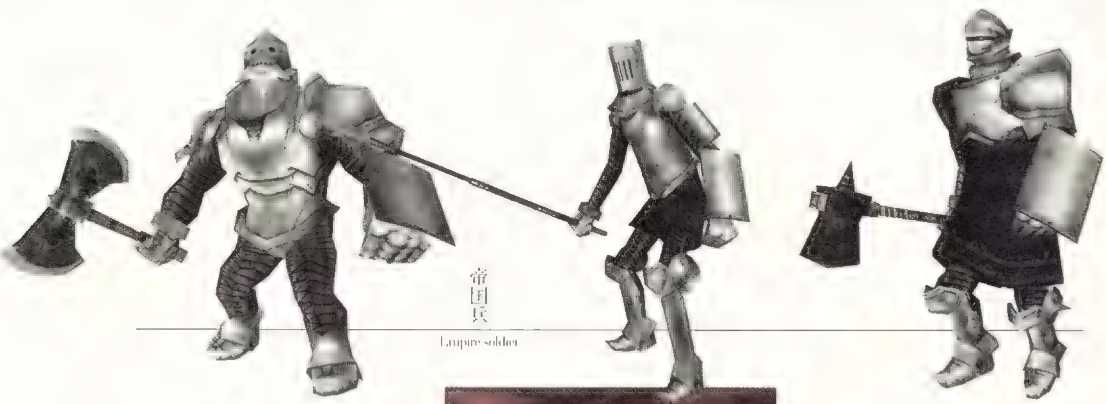
# 帝国

この「帝国」とは、正確にいうとひとつの国を表わす名ではない。国王はおらず、決まった領土も持たず、自称する国名すらない。あくまで連合側が、敵対する巨大な勢力に対してつけた名前、それが「帝国」という集団なのだ。

むろん、帝国を構成する人員はいる。まず全体を統率しているのは、「司教」と呼ばれる指導者である。この司教は、「天使の教会」と呼ばれる宗教集団のトップでもあるのだが、この天使の教会と帝国との関係について、連合の側では噂程度にしかつかんでいない。だが、その二者のつながりは、関係というほど生やさしいものではない。帝国の構成する者たち全員が、じつは天使の教会の信者なのである。つまり、帝国とは天使の教会の別名なのだ。しかし、天使の教会とは関係のない、亜人たちも帝国軍の内部で戦力の一端を担っており、さらに本来人間には与しないといわれていたドラゴン族が、帝国に力を貸しているらしい。

帝国軍の主戦力となるのは人間だが、彼らは普通の人間のレベルを遥かに超えた力を持っている。初めは諸国の注目を集めることもない少数集団だったのだが、短期間のうちにその数を増やし、それまでの技術では考えられないテクノロジーで兵器を開発し、めきめきと力をつけてきた。さらに、何かに取り憑かれたような団結力と統率力、傷ついても傷ついても立ち上がり一心不乱に敵兵の殺戮を続ける残虐さは、同じ人間とは思えない。また、かつて連合に協力していたはずの兵士たちが、いつの間にか帝国軍に所属し敵に回っているという事実もある。その謎を解く鍵は、「赤い目」であろう。この赤い目は、帝国軍の人員すべてに共通する特徴であり、また同時に天使の教会のメンバーの証しでもある。これについての詳細は後述する。

この帝国の目的は、すべての封印の開放と、それによる世界の破壊と再生。権力や領土は彼らの目的ではない。そのため冒頭に述べたように特定の領土を持たず、ただひたすらに、封印を解くための殺戮を続けているのだ。帝国の首都＝帝都と呼ばれる地はあるが、これは単に帝国が最初に滅ぼした地であり、首都としての機能を持っているわけではない。天使の教会の信仰のもと、世界の破滅のみを望む戦闘集団、それが帝国なのだ。



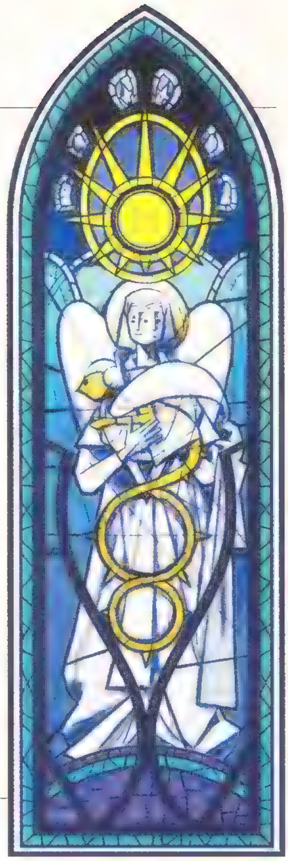
帝国兵
Empire soldier



破壊された帝都
Destroyed capital of the Empire

# 天使の教会

天使の教会とは、前述したようにある宗教団体の名前である。某所にある、朽ち果てた宮殿から、その信仰が始まったと噂されている。その教義は、「天使を語ってはならない。天使を描いてはならない。天使を彫ってはならない。天使を歌ってはならない。天使の名を呼んではならない」というもの一切の記録、伝承を禁じるもので、さらに解釈すら禁じている。本来、その思想を伝えるべきが宗教であり、それがなくては信者を増やすことは不可能なはずだ。だが、実際に天使の教会は信者を増やし、勢力を増している。彼ら信者は、自分たちが信じるものが何なのかも知らず、知ろうともせず、ただ司教の命令に諾々と従っているのだ。さらに、その司教すら、つい最近現れたばかりの新参だという噂だ。そもそも、この「天使」が何を意味するのかすらわからない。右の絵にある翼を持つ三つ目の人物像は帝国の軍旗にもある図案だが、どうやら天使ではなく司教を模したものらしい。正確には、ひとつの目を共有した双子の姿であるようだ



三眼の双子

Three-eyed Gemini

# 赤い目

天使の教会信者、つまり帝国軍の全員に共通する「赤い目」という特徴。これは何を意味するのか？結論をずばり言ってしまうと、これはある種の伝染病であるらしい。この病気に感染すると、人間もモンスターも目が赤くなる。それと同時に、この病気はさまざまな症状を引き起こす。まず、帝国兵のタフさのもとともいえる痛覚の鈍磨、そして司教の命令に素直に従うようになる判断力の低下、さらに目標以外が見えなくなる偏った集中力など、まるで従順で強力な兵士を生み出すために作られた病のようである。それ以外にも、言語機能の不全や知能の低下なども引き起こすことがあるようだ。感染経路、潜伏期間はすべて不明。わかっているのは、この伝染病に冒されたが最後、帝国のために生きる人形になるという事実だけだ



# 再生の卵

Ovum of regeneration

　再生の卵とは、人間の神話に描かれているもので、一般的に神が人間のために遺した恩恵だと思われている。それは、世界を守る封印が解けてしまったあとに、さらに世界を守る最後の手段といわれるが、実際にどう世界を救うのかは記されていない。だが、封印を守る職に就く神官たちは、その存在を信じてはいない。それは、封印の卵がこの世界に現われたという記録が、どこにも存在しないからだ。そのため、この伝承はあくまで想像からもたらされた伝説であり、実際に封印が解けた場合は世界を守るものはないというのが、神官たちによる公式な見解である。

　しかし、実際には封印の卵は存在する。その役割は、名前のとおり世界を再生することである。封印が解けることで封印の卵は起動し、役割を果たす。だが、「世界を再生する」とは何を意味しているのだろうか？　再生するには、現在の世界がなくならなければならない。つまり、再生のために世界をフォーマットしなおすこと、それが再生の卵の真の役割である。この物語のあるエンディングにおいては、命を落とした女神フリアエを救うため、許婚だったイウヴァルトが彼女の遺骸を再生の卵へと託す。だが、その結果、世界をフォーマットする装置の一部となったフリアエ（の身体）は、翼と触手を持った異形へと変じ、世界崩壊を引き起こすための使徒となってしまうのだ。また、再生の卵は決して唯一無二の絶対のものではなく、あくまで世界再構築のための手段のひとつでしかない。再生の卵があろうとなかろうと、封印が解けた以上、世界は滅びの道をたどるしかないのだ。




女神化したフリアエ

Goddess that Furiae transformed into

## 祭壇

Altar

現在の帝都、かつては栄えた都であったであろう破壊されたその地には、のちに再生の卵が顕現する「祭壇」と呼ばれる場所がある。それは、巨大な建築物の中、広々としたホールの最奥部に、天使の教会の司教によってしつらえられた。

天使の姿を描いたり像を造ったりということが禁じられた天使の教会の教義により、そこに祀られるべき何物も存在しないはずだが、実際にはいくつもの品が置かれている。それは使い古された子供の玩具、そして古びた子供用の二段ベッドだ。それらはすべて、現在の司教であるマナという少女の所持品である。死霊がうろつき、取り憑かれたような従順さの兵士だけがかしづくその場所に、あどけない子供が使ったであろう玩具の数々が点在する光景は、非常に不釣り合いで、かつ冒涜的なものを想起させる。そこに見出されるものは、献身的な狂信でも宗教的な熱狂でもなく、ただの子供の純粋かつ傍若無人な欲望のみ。帝国の行動原理は、これらの玩具に象徴される稚気に左右されるものなのだ。この祭壇こそが、現在の世界を襲っている狂気の具現といえるだろう

## おおいなる時間

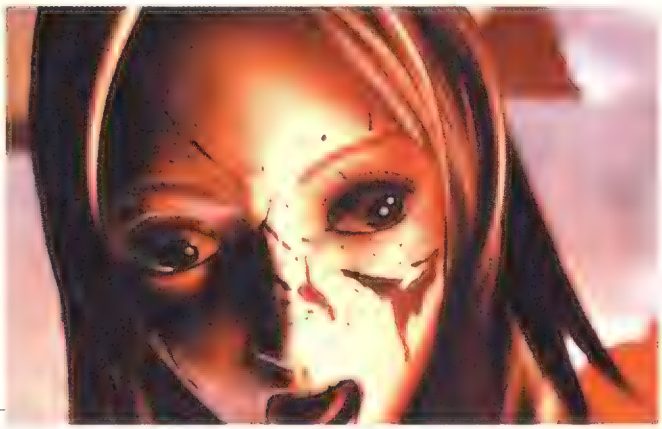
The Time

連合が封印を守り維持しようと務める世界の秩序、そして帝国が破壊しようとしているもの、それは「おおいなる時間」と呼ばれている。それは、しかるべき場所に収まった、時間、空間、次元を表わす概念である。女神を含む封印は、この時間と空間と次元を、定められた場所につなぎとめるためにあるもので、もしその力が失なわれた場合、世界は正しい運行を停止する。おおいなる時間がひとつの精密な機械だとするならば、時間と空間と次元はその部品、そして封印はその部品を正常に動かすための潤滑油、あるいは整備員とでもいえるだろうか。このおおいなる時間が動作異常を起こした場合、世界に訪れるのは破滅である。それも単なる破滅ではない。狂いを生じるのが時間と空間だけならば、それはひとつ世界だけを運行するシステムなので、ひとつの世界が滅びるだけですむ。だが、おおいなる時間は次元をも含んでいるため、並行して存在する他次元の世界にも、滅びが伝播する　あるエンディングで主人公カイムとドラゴンが迷い込む世界は、この世界の巻き添えで滅びかけた、別次元の世界だったのである



祭壇

Altar



再生するフリアエ

Rebirth of Furiae

# 世界ガイド

World guide

この世界には、これまでに紹介した封印の地や帝都のほかにも、さまざまな場所が存在する。ここで、世界の様相を理解するための助けとして、さまざまな土地について簡単に解説していこう。なお、この世界全体はミッドガルドと呼ばれており、その中にいくつもの地方が存在する。



女神の城
Castle of the Goddess



静かな森
Silent forest



雪の荒野
Snow wasteland

**◉女神の城**

物語が始まる地となる城。もとは連合に所属する諸侯の持ち城だったのだろうが、現在は帝国から女神を守るための城砦となり、同時に連合の重要拠点となっている。東側に切り立った岩山、それ以外は川で囲まれた地形の中にあり、敵に攻められにくく守りやすい堅牢な城である。だが、それも帝国の軍勢の前にはひとたまりもなく、女神は城を離れることを余儀なくされる。

**◉静かな森**

女神の城から東に行った地にある広大な森。ニヴルヘイムと呼ばれる地方。永世中立を誓うエルフ族の住む里があり、そのため人間は滅多に近寄らない。また、この森にはフェアリーも少数ながら住んでおり、まれに迷い込む人間がいると、彼らの悪意あるいたずらの犠牲になっているようだ

**◉雪の荒野**

北に位置するわけではないが、海抜が高いためか、つねに雪に覆われている険しい岩山の中に広がる荒野。かつてはもっと酷寒の地であったらしく、その証拠に氷河によって作られた、迷路のような侵食地形が存在する。この近辺には「石の隠れ里」と呼ばれる集落があり、少数の人々が細々と生活している。また、ゴーレムと呼ばれる岩のような外観のモンスターが、この地方でたまに目撃されることがある。基本的に知能は低いが穏やかな性格をしているらしく、人々との間にいさかいが起こることは少ないようだ。だが、帝国が勢力を拡大するにともない、ゴーレムの能力を戦力として利用しようとする動きが起こり、エンシャンターと呼ばれる魔術師により操られ、人々を襲うゴーレムも現われ始めるよう

になったといわれる。なお、ゲーム中に登場するエンパイア・ゴーレムと呼ばれる種は、自然のものではなく人工のものだ。

**◉紅き岩山**

雪の荒野に連なる山岳で、亜人たちが多数生息する地域。かつては、広大な版図を誇った大帝国がこの地を支配していたが、あるとき贅沢の限りを尽くす暴君が現われ、それによって国は荒れ、その皇帝の死後、国は滅びたという。その栄華を誇った時代の遺物として、奴隷同士を戦わせたというコロシアムの遺跡が残っているが、現在では亜人たちの楽しみのために、そこでは日夜残虐な戦いがくり広げられているらしい。

**◉青き丘陵**

なだらかな丘陵地帯で、青々とした緑に覆われた穏やかな気候の場所。その牧歌的な光景に反し、ここはすでに帝国の勢力範囲となっており、現在は兵器実験場として使われているようだ。ゲーム中盤で連合軍と帝国軍の主力同士が激突した、激戦が行なわれた戦場でもある。

**◉空中要塞**

帝国のオーバーテクノロジーによって建造された、巨大な空中浮遊要塞。内部に配置された数多くの砲台と、帝国に力を貸すドラゴンたちの部隊によって守られている。そもそも、連合の技術では飛行機械を造ることがほぼ不可能なため、事実上不落を誇っている要塞である。前述の青き丘陵での戦いの際は、上空から光線兵器による砲撃を敢行し、地表を地獄絵図に変えた

**◉海上要塞**

洋上の島を丸ごと要塞に作り替えた、帝国の軍事拠点。結界塔と呼ばれる装置によって、一種のバリアーをまとっている堅牢な要塞。帝国の海上兵器の拠点でもあり、ここから海路を使って帝国軍の兵が各地の戦場に送られることもある。ゲーム中、フリアエが一時囚われていた場所


紅き岩山
Crimson rocky


青き丘陵
Green hill


空中要塞
Fortress in the air


海上要塞
Fortress island

# 契約者

Contractor

この世界には、人間以上の力を持つ種族＝モンスターたちが多数存在していることは前述した。その強力なモンスターたちと人間とがお互いの心臓を交換し合い、互いの力を貸しあう運命共同体となる行為、それが契約である。契約者同士はまさに文字通り一心同体となり、片方が傷ついたり生命を落とすと、契約相手もまた傷つき生命を落とす
またモンスターと契約した人間は、その相手の強大な力を自由に行使し、さらに通常の人間よりも頑強な肉体と強力な力を得ることができる。だがモンスター側は、たかだか人間ごとき人間の力を得たところで、さほど能力が増すわけではない。ならば、なぜこのような不平等に見える契約が、まれにとはいえ成立するのであろうか？

モンスター側が契約に際して人間に求めるのは、彼らが持つ「負の心」である。それは本能やエゴとも言い換えられるものだ。ある者にとって、それは生存への執着であり、ある者にとって、それはコンプレックスである。人間はモンスターと比べ遥かに強い負の心を持ち、しかもその負の心は他の負の心を吸収し、増大する。そこでモンスターは人間と契約することで、自分の中にある負の心を人間のそれに吸収させ、自分自身の生命体としての格を上げようと考えるのだ。そのため、契約を交わした人間の中には、自分の心の中の負の心の増大に耐えられず、その制御を失い精神的自我の崩壊を起こすものも少なくないといわれる。

これだけを取り上げると、たとえ人間に超常の力を与えるとはいえ、あまりにもモンスターの側が利己的すぎると思えるかもしれない。だが、そういった計算抜きで、彼らモンスターが人間の負の心に惹かれてしまうのもまた事実である。それはかなり屈折してはいるものの、ある意味、人間同士の恋愛感情に近いものがあるかもしれない。モンスターによっては、負の心を人間に預けるどころか、自分自身が人間の感情に影響を受け、次第に考え方などが人間に引きずられていくこともある。もしそうなってしまった場合、それは契約者同士にとって幸いなのか、それとも不幸なのか？

なお、契約者となった人間が得る力としては、契約者同士の間で“声”と呼ばれるテレパシーを使い、距離が離れていても意志を疎通できるというものや、武器などの物体に宿った魔力を具現化し、魔法を使うというものもある



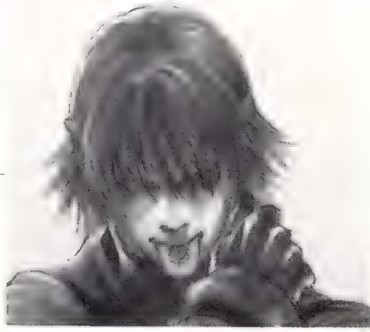
ドラゴンとの契約

Contract with Red Dragon

# 契約の紋章

Brand of contract

契約者となった人間は、じつはひとつの代償を捧げなくてはならなくなる。それは、身体の機能のうち、その者にとってもっとも大事な機能をひとつ失なうというものだ。機能を失なった場所には、その契約の証しとなる紋章が刻まれ、それは契約が解除されるまで消えることはない。主人公カイムの場合は、声を失い舌に紋章が現われた。そのほか、カイムが出会う他の契約者たちも同様で、隠者レオナールは視力を失い眼球に、エルフのアリオーシュは子宮を失い下腹部に、少年セエレには成長と引き換えに全身に紋章が現われた。以下のイラストは、その実際の紋章である。





カイムの契約紋章

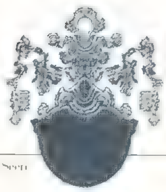
Brand of Caim



レオナールの契約紋章

Brand of Leonard

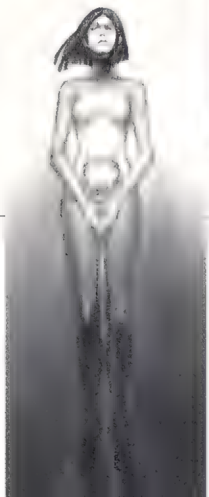




セエレの契約紋章

Brand of Seere







アリオーシュの契約紋章

Brand of Arioch

# カイム

Profile of Caim

本作『ドラッグ オン ドラグーン』の主人公。現在の年齢は24歳、血液型はAB。愛する妹のフリアエが女神となり、彼自身は傭兵として連合軍に参加し帝国と戦う日々を送っている。その根底にあるのは、帝国と、その背後にいると噂される天使の教会に対する、激しい憎悪。彼がこのような執着に囚われるようになったのには、生い立ちに関わるある理由が存在する

じつは、カイムは本来、カールレオンという名の小国の王家に連なる者である。それも国王の長男、すなわち王位継承者であった。カールレオンは小さいながらも豊かな自然に恵まれた土地で、そのため諸国が乱立する世にあって、比較的他国の領土への関心も少なく、平和な治世を行なっていた。周囲の諸国、諸領が軍事的な技術革新に奔走し、国力を上げようとしていた最中にあって、カールレオンの国軍は初代国王からの伝統である剣技を磨くことに専念し、専守防衛を規範としていた。カイムの父であるガアプは8代目の国王にあたり、歴代の王の中でも剣の達人として名を馳せていた。カイムがありとあらゆる種類の武器に精通し、剣も槍も斧も自在に操ることができるのは、この父の手で幼いころから武芸を叩き込まれたためである。また、ガアプは国王という高貴な血脈にも関わらず、下級貴族とも親交が深く、それどころか平民である兵士や国民たちにも思いやりを見せる性格であり、広く



後ろ
Back

正面
Front

親しまれ尊敬の念を抱かれていた。それはカイムの母親である王妃も同様で、家庭環境は文句なく幸せなものであったといえるだろう。

そのような環境が一変してしまうのは、カイム18歳の誕生日のこと。カイムの両親が、この祝福すべき日に、ブラックドラゴンの襲撃を受け惨殺されてしまったのである。当時、ブラックドラゴンは天使の教会と密接なつながりを持つと噂され、カイムは己の剣の腕で復讐を果たすべく、天使の教会と帝国を、そしてこのような運命をもたらした神までをも恨むようになった。そして、それまで培われたやさしさも明るさも失なったまま、妹フリアエを連れて国を出たのである。その直後、フリアエの身体に女神のオシルシが浮かび、カイムはひとり、傭兵としての人生を歩むことになる。

その後、王と継承者を失ったカールレオンは、配下の貴族たちの力で存続を図るが成し得ず、現在、王城は住む者のない廃墟となっている



表情

## 両親の最期

国を挙げての祝日となったカイムの誕生日、彼の心はすぐれなかった。それは、ちょうど前日に、親友であるはずのイウヴァルトと、剣の練習中の事故をきっかけに気まずい状態になってしまっていたからだ。それを敏感に察知したのだろうか、父ガアプは衛兵を含むすべての兵に休暇を与え、誕生日を家族水入らずですごすことにしたのだった。だが、それが結果的に裏目に出る。突如、団欒の場に現われたブラックドラゴン。カイムとフリアエの目の前で、父ガアプはドラゴンの牙にかかり、母もまたその脚に潰され圧死する。一瞬の惨劇は、カイムの心に深い傷を残し、彼の性格を暗いなものに一変させた。だが、きっと無意識の中では彼の性格は変わっていなかったはずだ。なぜなら、契約で彼が捧げたのは声。内心では、他人とのつながりを求め続けていたのであろう



# フリアエ

Profile of Furiae

小国カールレオンの皇女として生まれ、いまは世界の秩序を守る最終封印「女神」として孤高を保つ。そんな波乱に満ちた人生を生きる女性、それがフリアエである。兄カイムとは5歳違いの19歳、血液型はB型。ブラックドラゴンの襲撃によって両親を失なったあと、彼女はカイムとともに放浪の旅に出た。そして間もなく、女神のオシルシが身体に浮き上がり女神の任に就いたのだが、この強制的に重責を与えられる運命を、何を思って彼女は素直に受け入れたのであろう？　それは、神をすら憎む兄カイムの苦しみを想い、自らが神に手が届く力を持つ女神となることで、兄の助けとなることを望んだからではなかろうか。

そもそも、儚げで弱々しい声とは裏腹に、彼女の元来の性格は奔放で直情的なものがあるように思われる。それは、兄カイムと元許婚のイウヴァルトとの関係にも表われている

兄であるカイムはもちろん、父親同士が親友であったイウヴァルトともまた、幼いころから兄弟同然に育ってきた。やがて思春期を迎え、近い距離にいた肉親以外の男女としては至極当然のように、フリアエとイウヴァルトは恋に落ち、父親である王もそれを了承したことから婚約が結ばれた。だが、それは本当に正しい恋愛感情であったのだろうか？　なぜなら、イウヴァルトを許婚となしたあとも、フリアエは兄の身を案じ、兄を慕い続けた。普通ならば、恋人となった者のことは大なり小なり独占したいと思うだろうし、また恋人の心を慮って、たとえ身内でも異性である兄とは距離を置こうとすることは不自然ではないはずだ。だが、そんな世間一般の基準やイウヴァルトの心は、兄カイムに対するフリアエの気持ちを動かすことはなかった。そしてそれは、悲劇の日のあと、カイムが城を出たときにはっきりするフリアエは、許婚のイウヴァルトよりも兄のカイムを選び、ともに城を出たのである

考えようによっては、許婚に対しての裏切り行為ともいえるが、それは彼女の悪意や無神経から来たものとは少し違う。恐らく、幼いころから家族の愛情をたっぷり受け、何不自由なく育った彼女は、年齢のわりに精神が幼かったたのではないだろう



表情
Face



普段着・後ろ
Back of everyday wear



普段着・正面
Front of everyday wear

か。そう、本当の恋愛感情にすら気づかないほどに。無知は罪であるという考え方からすれば、彼女は二重の意味で罪人なのかもしれない

そんな時、彼女の身体のある場所には女神のオシルシが現われる。その場所は彼女の女性器であり、一生の純潔を強いられた身体となってしまったのだ。女神の掟もあり、異性に近づけなくなったことで、逆説的に彼女は自分の本心に気づき、同時にその想いを止められなくなったのではないだろうか。だがやがて、戦乱の中でフリアエとカイムとイウヴァルトは再会する。本来、ひと所に幽閉され、神官長以外の人間とは一生接触しないはずの女神が、再び出会ってしまったのだ。もはや会えないはずの想い人と……。このことが、またひとつの悲劇を生み出すことになる

## フリアエの本心

True heart of Furiae

フリアエの本心。それはもう説明する必要もないだろうが、兄カイムへの思慕から端を発した、許されざる恋愛感情である。もし、彼女が女神になることなく、普通の女としての生活を続けていれば、いずれイウヴァルトかあるいは他の男と身体を重ね、兄への想いは埋もれたままになっていたのではなかろうか。だが、彼女は女神になり、あらゆる異性との身体のつながりを絶たれた。そして残ったのは彼女の心だけ。フリアエの心が慕い、求める者の姿が、その時になってようやくはっきりしたのである。そして、そこから彼女の心が歪み始める。カイムの心を思って、女神という任に就くことを自分に納得させていたはずなのに、そのカイムへの想いが、女神として孤独に生きることを拒絶する。さらに許婚のイウヴァルトよりもカイムを慕う自分のインモラルな感情を許されぬ罪だと感じ、その罪を犯してさえカイムを愛さずにはいられない。フリアエは、二重三重の苦しみを、感情を抑えたその顔の裏に隠しているのだ。だがもし、それが暴かれたなら……？



# イウヴァルト

カイムやフリアエとは兄弟同然に育ち、女神になるまえのフリアエとは許婚の仲であった20歳の青年。血液型はA型。彼の父イブリスは、カイムの父ガアプ王との親交が深い貴族であった。カイム達との縁も、それがもとになっている。単に仲がいいというわけではなく、ガアプ王は自分の息子と分け隔てなくイウヴァルトにも剣を指南し、まさに家族同様であったのだ。そして、のちにイウヴァルトはフリアエの許婚となり、両家の縁はこれからも続いていくはずだった、何ごともなければ

だが、許婚となっても兄カイムを慕うフリアエに、イウヴァルトは苛立ちを抑えきれない。そしてある日、カイムとの剣の練習で、その苛立ちは爆発する。感情を抑えきれない剣筋のために、練習でありながらイウヴァルトはカイムを傷つけてしまったのだ。軽傷ではあったが、フリアエは兄を心配し、それがまたイウヴァルトの気に障り、彼はフリアエに辛く当たったまま立ち去ってしまう。そして、翌日。カイムの両親がブラックドラゴンに惨殺されてしまう。その後、感情の行き違いを修復できぬまま、カイムとフリアエはイウヴァルトの元を去り、やがてフリアエは女神となり、イウヴァルトの手が届かない存在となってしまったのだ。だが、帝国の勢力が女神の城に進行していることを知り、イウヴァルトはフリアエを救いに向かい、カイムとも再会を果たす。そしてそれが、彼の運命を狂わせた。



後ろ
Back

正面
Front

# イウヴァルトのコンプレックス

Complex of Inuvart

イウヴァルトとカイムの間の微妙な感情のすれ違いは、何もフリアエの兄を慕う態度からだけ生じているものではない。その根本には、長年にわたって抱くイウヴァルトのコンプレックスがある。

そもそも、カイムの父ガアプから剣術を指南してもらっていたころから、イウヴァルトはカイムに屈折した感情を抱いていた。ガアプの血が成せる業か、どれだけ練習しようとも、イウヴァルトはカイムに剣の腕で及ばなかったのだ。当時、カイムはやさしく思いやり深い性格で、妹の許婚であるイウヴァルトを労い、ふたりの将来の幸せを願って世話を焼いていたが、それすらもイウヴァルトの気に障った。やがて、その状況に耐えられなくなったイウヴァルトは、ガアプ王の下を離れ、傭兵らを相手に剣の腕を磨くこととなる。だが、それを父親のイブリスは許さなかった。「血を求めるために振るわれる剣は、和を求めるために振るわれる剣に未来永劫敵うことはない」と父は子を諭し、結果、イウヴァルトは王宮に戻る。父は気づいてなかったのだ。イウヴァルトは剣の腕を上げたかったのでなく、カイムに劣等感を抱かずにすむ確かなものが欲しかっただけであることに。すでに彼はハープと歌というカイムに勝てるものを持っていた。状況しだいで、そのままイウヴァルトの負の感情は消すことができたはずだ。だが、やがて膨れ上がったイウヴァルトのコンプレックスは、彼をして、帝国陣営に走らせることとなる。そしてカイムの前に立ちふさがった彼は、ブラックドラゴンという強大な契約者を得ていた。唯一、カイムに勝てるものであるはずだった、歌とハープを失うことと引き換えに。



表情

Face



ハープを演奏するイウヴァルト

Inuvart playing the harp

# ドラゴン

Dragon

この世界における最強の生物。知能が高く人語を解するものも多く、また環境や経験に応じ、己を進化させることもできる。まさにあらゆる生命の頂点に立つ、誇り高い種族である。ドラゴンとひとまとめに称されるが、カイムと契約したレッドドラゴン、イウヴァルトと契約したブラックドラゴンのほかにも、普段は滅多に姿を現わさずに伝説の聖なる竜と呼ばれるエンシェントドラゴンや、やや知能が劣るワイバーンという亜種も存在する。

彼らドラゴンには、どんな凶暴なモンスターも敵対することを恐れ、人間からは「神の遣い」とも呼ばれている。それは、ある意味真実である。じつはドラゴンは、この世界により優良な種だけを残すため、出来損ないの種族を滅ぼすよう本能に刷り込まれた存在なのだ。ドラゴンにとって、不完全な人間などは、間引かれるべき未成熟の果実に過ぎない。そのため、ほとんどのドラゴンは人間を蔑み、遥か格下の取るに足らない存在にすぎないと思っているようだ。実際、あるエンディングにおいては、封印破壊後に出現した再生の卵がカイムによって壊されてもなお、すべてのドラゴン族が人間を滅ぼそうと集結する様が描かれる。

そんな中、カイムと契約したレッドドラゴンは、例外中の例外である。互いに瀕死の状態で出会ったカイムとドラゴン。そのときのカイムの心は、復讐の念から来る生存への強い欲求であり、その負の心が、齢一万歳のドラゴンの心を捉えてしまったのだろう。ドラゴンは単性で性別がないため、これは立派な「恋」と言えるだろう。それに反して、イウヴァルトと契約したブラックドラゴンはやや動機の面で趣を異にする。イウヴァルトのコンプレックス＝「負の心」に惹かれたのは事実だろうが、あくまで人類を滅びに向かわせる帝国の力を増強するため利用した、というところではないだろうか。いずれにせよ、どちらも高貴なドラゴンと卑俗な人間の契約という、極めて稀有な事例である。



ドラゴン第一形態

Red dragon level1 form

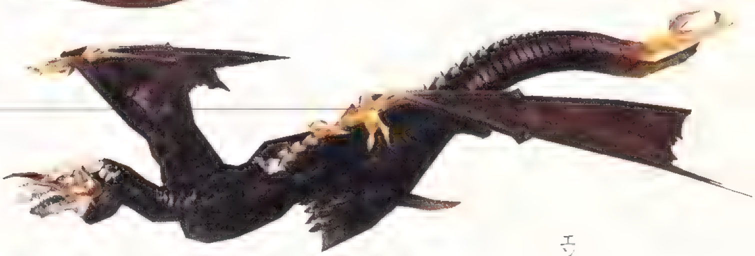


ドラゴン第二形態
Red dragon level2 form



ドラゴン第三形態
Red dragon level3 form

ドラゴンカオス形態
Red dragon Chaos form





エンシェントドラゴン
Ancient dragon



ブラックドラゴン
Black dragon

# ヴェルドレ

Profile of Veldre

封印を守る職に就く、神官たちの長。とくに、最終封印たる女神との謁見を許されるのは彼のみであり、直接的に連合軍を指揮するわけではないが、その影響力は大きい。彼もまたカイムと同じ契約者であり、"声"を使って彼に呼びかけてくる。契約の代償は髪の毛。毛髪が1本もない頭一面に、契約の紋章が刻まれている。契約相手はなんとドラゴン。だが、そのドラゴンはいまは石化しており、ヴェルドレのために力を振るうことはない

彼がドラゴンとまで契約を成しえたのは、不信という負の心であったと思われる。彼は、自らの封印を守るという職務に疑いを抱いているのだ。封印の呪を使いこなす彼は博識で、恐らく世界の真の姿について、ある程度理解していると思われる。すなわち、人類は神の失敗作として滅びを望まれているのだと。封印を死守し、世界を滅びから守ろうとする自分の職務は、神の真意に対する裏切りではないかと彼は疑い、むしろどこかで世界の浄化を望んでいる部分もある。いまは石化したドラゴンが、かつて彼との契約を承諾したのは、そんな彼の思慮に惹かれたのかもしれない。しかし、実際に女神フリアエが帝国の手に落ち、世界が破滅に瀕して彼自身の滅びが想像できたとき、死にたくないという俗の部分が仄見え始める。各地の神殿守護に奔走し、フリアエ奪取のため尽力するが、それは保身の欲求から来るものなのだ

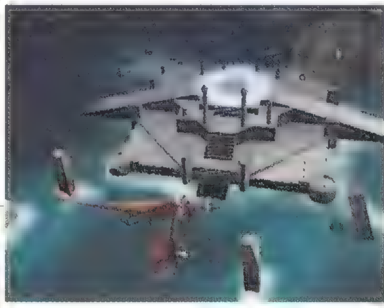


後ろ
Back

正面
Front



砂漠の神殿
Sanctuary in the desert



海の神殿
Sanctuary on the ocean



封印の森
Seal Forest

## 神殿

世界秩序を守る封印として機能する場。それが世界に3ヵ所ある神殿である。砂漠の神殿、海の神殿、封印の森の3ヵ所がそれだが、物語の中で、それらはつぎつぎと破られていく。そもそも、人間である神官たちが必死で守っているものだが、実際には海の神殿を開く鍵はエルフ族、封印の森を実際に守るのはフェアリーと、人間以外の者に直接的な管理は委ねられている（砂漠の神殿は不明）。これは、元来封印というものが人間を滅ぼすためのスイッチでしかなく、そのために人間以外の種族が鍵を握っていたのではなかろうか。だからこそ、人間には必死で守る理由があるのだが

## 神官職

神官とはいうが、特定の宗教や神に仕える者ではない。いかなる国家からも独立し、ただ封印を守るために存在する役職である。じつは「神が失敗作の人類を滅ぼしたがっている」というのは、べつにヴェルドレだけに限ったものではなく、古来人々が恐れていた観念だ。そのため、その「神の計画」を阻止するため、封印を守るという手段を選び、そのために神官職は制定された。神に仕える者を意味する役職名を持つ神官は、その最初から神とは対立する存在。信仰とは縁がない、ただの番人だったのだ。そして皮肉にも、より真の信仰に近い帝国によりすべての封印は破られる

# レオナール

Profile of Leonard

穏やかな性格で、戦いを嫌うあまりに隠者としての生活を選び、封印の森の片隅に暮らしていた男。近年、離れていた家族が帝国との戦いで家を失なったため、幼い弟達を引き取っていた。だが、そんなある日、ある理由で家を離れていたときに、彼の家は封印の森に攻め入った帝国軍の襲撃を受け、弟達は全員命を落とす。悲観したレオナールは自害しようとするが果たせず、そこでフェアリーと出会い契約者としての人生を歩むことになる。こんな真っ直ぐな彼が抱え、フェアリーを惹きつけた負の心とは、いったいどんなものだったのか？　それは、彼の性癖である。

じつは彼は少年愛の性癖の持ち主で、性欲もかなり強い質だったのだ。隠者になった理由も、じつはそのことが大きい。弟達が命を落としたときに、彼が家を離れていた理由も、じつは弟たちの目を避け、森の奥で自慰にふけっていたのである。彼自身そんな自分の性癖を恥じつつ、それでも捨てられず、挙句には弟達を守ることができなかったその感情がフェアリーを惹きつけ、契約を交わすことになったのだろう。彼が代償で失ったものは視力。美しい少年を愛でることが、彼にとっての何よりの大事だったのか。やがて旅の中で出会う少年セエレに彼が愛情を注ぎ守ろうとするのは、弟達の身代わりであり、かつ彼の恋愛の対象となっていたからなのだろう



# フェアリー

Fairy

人間型の種族だが､その大きさは30センチもない。甲高い声を持ち、はしゃぎ過ぎとも思える陽気さで、ちょくちょく人間にちょっかいを出し、やや悪意あるとも思える悪戯を仕掛けることもある。しかし、その小ささと子供っぽさに騙されてはいけない。彼らは強固な意志と戦闘力を併せ持った、人間より遥かに強い種族なのである。

彼らは封印の森の番人でもある。妖精王と呼ばれる長の下、基本的に集団で生活しているが、生来、規律や規範を嫌う彼らの中には、故郷の森を出て生活する者も少なくない。とはいえ、すぐに外での生活に飽きて帰ってくる者も多いのだが。彼らの羽は物質ではなく、何かエネルギーの放射が羽のように見えているもの。そのため、普段の彼らは羽の輝きに包まれ、光の球のようにも見える。フェアリーの集団が、森の中を飛翔していく様を見た人間は、「光の雨が降る」と称するという。

だが、その綺麗な外見によらず、彼らの本性は醜悪である。フェアリー以外の種族、とくに人間を見下し、凄まじい悪口雑言を放ってくる。弟を亡くし悲嘆に暮れるレオナール相手に、平気で「死ねよ」と言い放ち、口の端に嘲笑を浮かべる。それは、相手が至高の種族ドラゴンであっても変わらない。カイム一行と出会った妖精王などは、下等な人間と契約したドラゴンを、不敵にも慇懃無礼な態度で皮肉り揶揄してくるのだ。



後ろ
Back



正面
Front

# アリオーシュ

Profile of Arioch

24歳の女性エルフ。家族を帝国に惨殺されたことにより、正気を失なってしまっている。殺された我が子を思い、子供を捜し求め、そして見つけた子供は我が子と同じように殺してしまうのだ。子供が可愛いから、愛しいから、彼女は子供を自分のものにしたくて殺すのだろう。だが、殺してしまうと子供はいなくなる　だから、また新たな子供を求める。この悪夢のような循環した想いが、いまのアリオーシュの精神を満たしているのだ。海の神殿の封印を解くため、帝国は一部のエルフを生きたまま捕らえているが、そこでも惨殺事件を引き起こし、収容施設の奥に監禁されていた。

彼女は、カイム達が砂漠の収容所を襲撃したことで自由の身になるが、いち早く彼女の崩壊した精神がもたらす危険性に気づいたヴェルドレが保護の必要を感じ、それ以降、カイム達と同行するようになる。しかし、のちに一行にセエレが加わると、今度はセエレに我が子を投影し、殺そうと考え始めるのだ。セエレを献身的に愛するレオナールがいなければ、彼もほかの子供と同じように、アリオーシュの手にかかっていたことだろう

あるエンディングで彼女は、赤子の形をした「敵」に自らその身をさらし、食われることでカイム達の逃走を助ける。それは、「敵」の姿すら我が子と見間違えたことによる自滅か、それとも、ほんの一時蘇った人間性による殉死か。



表情
Face



後ろ
Back



正面
Front

# ウンディーネとサラマンダー

アリオーシュがその子宮と引き替えに契約を交わした相手。生身の身体を持たない、精霊と呼ばれる種族である。彼女が契約したのは、水の精霊ウンディーネと火の精霊サラマンダーだけだが、精霊と名づけられる存在はほかにも多数確認されている。精霊とは、何らかの「現象」が具現化した存在と思えばいいだろう。たとえば風の精霊シルフと地の精霊ノーム。彼らはウンディーネ、サラマンダーと並んで、四大精霊と称される。それ以外にも、イフリートやジンなども精霊の一種であるし、さらには一般に死者の霊だと思われているゴーストも、実際には死という現象の精霊であるといわれる。基本的に物理的な身体がないため性別もないが、ウンディーネは清楚な女性の人格を持ち、サラマンダーは厳格な男性の人格を持つ。この相反する属性を持つ2者は、不思議とつねに行動をともにしているのだ

彼らが惹かれたアリオーシュの負の心は、やはり子供というものに対する執着心であろうか。出会ったそのとき、アリオーシュはカイムたちの攻撃で崩れて火に包まれた牢獄で傷を負っていたため、死を目前にして、彼女の執着心は普段よりも遥かに増大していたことであろう。とくに生物として子孫を残すことができないウンディーネとサラマンダーにとって、子供という理解不能なものに執着し、しかもそれを殺すアリオーシュの心は、何よりも甘美で魅力的だったのだ



サラマンダー
Salamander



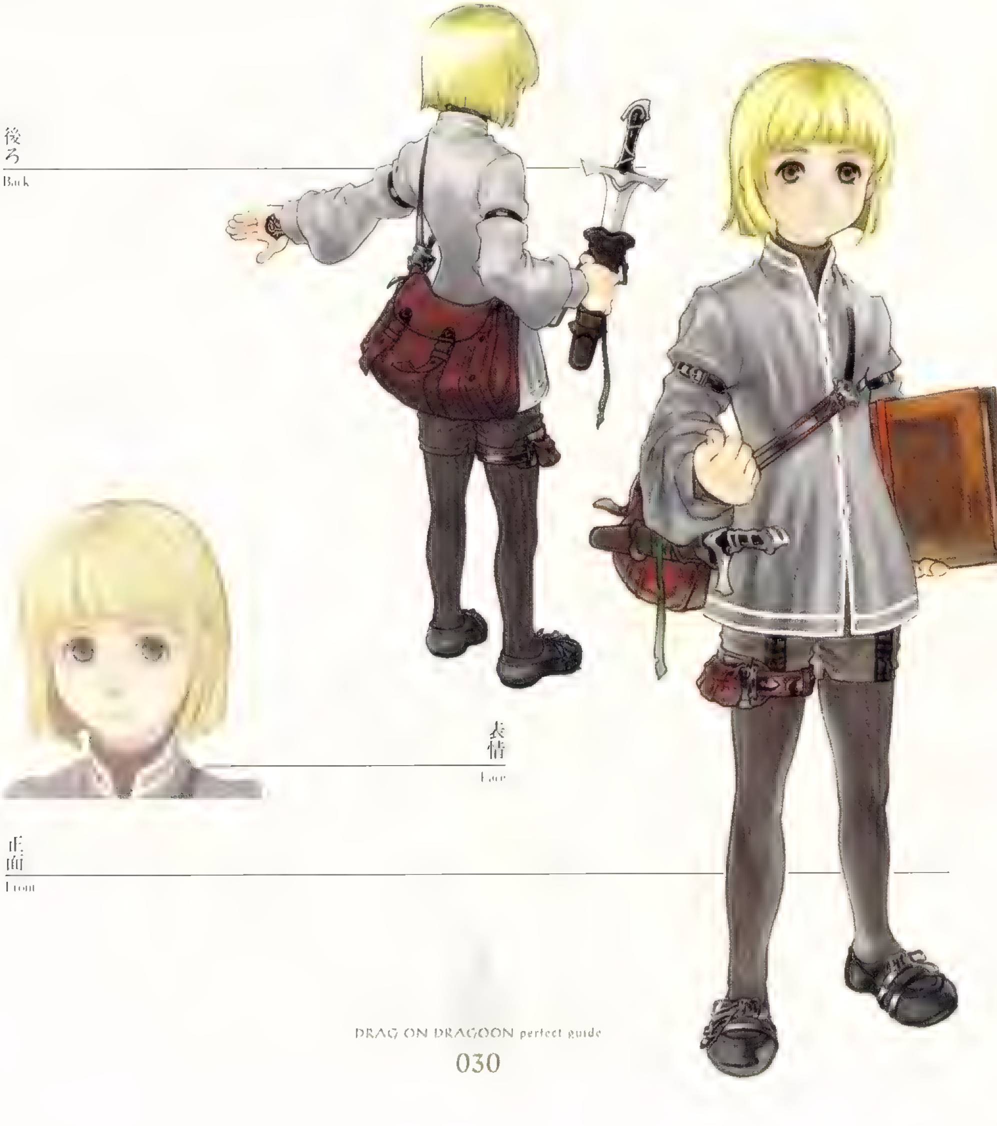
ウンディーネ
Undine

# セエレ

Profile of Seere

石の隠れ里で生まれ育った6歳の少年。母親から溢れる愛情を受け、心やさしい少年に成長した。だが、彼には双子の妹がいた。名はマナ。彼女はなぜか母親に愛されず、セエレとは対照的に虐待を受け続けて育ったのだ。父親もいたが、彼はその虐待を見過ごしていたようだ。そしてセエレは、妹を守れずにいることを、自分が強い大人でないことを、ずっと悔やみながら暮らしていた。

そして、そんな不自然な家族の暮らしは長くは続かなかった。帝国軍の襲撃により、両親は死亡し、マナはさらわれたのか姿を消し、セエレは独り遺される。だが、死に瀕したセエレの母親は、彼を守るために非常手段に出た。石の隠れ里近くに棲むゴーレムに、息子との契約を頼んだのである。本来、モンスターは人間の負の心目当てで契約を結ぶはずだが、思考能力に劣ったゴーレムは、請われるままにセエレと契約する。その代償は、セエレの時間つまり成長を引き替えにしたのだ。本来なら、それは恐ろしい代償である。周囲の人間が老い、死んでいく中、セエレだけがいつまでも残されるのだから。だが、セエレはこの契約を気に入っている。それは、彼が幼いころから聞かされた、『小さな勇者様』という昔話のためだ。悪と戦うため自ら成長を止め力を蓄えた絵本の勇者に、セエレは自分を投影しているのだ。その絵本はいまも、大事にセエレの小脇に抱えられている。



# ゴーレム

　岩の塊が生命を吹き込まれて動き回れるようになったモンスター。基本的に魔術によって造られており、命を吹き込んだ付与魔術師＝エンシャンターには絶対服従となる。セエレと契約を結んだゴーレムは、かつての主であるエンシャンターを失なったのか、あるいは石の隠れ里に住む者達はゴーレムを操れるともいわれるので、セエレの母親自身がゴーレムの製作者だったのかもしれない。いずれにせよ、このゴーレムは何者かに操られることなく、自由意志に近い感情でセエレを守る

　この感情があるという点で、じつはセエレのゴーレムは非常に珍しい存在である。人工的に作り出されるゴーレムは、知能が低く思考能力もなく、まして感情などは持ちようがないはずである。だが、このゴーレムは家族を失なったセエレの悲しみに共感し、友情に近い感情をセエレに持っている。だが、もし石の隠れ里の人々にゴーレムを操れる力があるというのが真実ならば、その血を引くセエレが無意識に、自分の思考をゴーレムに投影しているとも考えられるのだが。



ゴーレム

# マナ

Manah

契約者セエレの双子の妹。幼いころから母親からの虐待を受け続けていた。しかも、傍らには母親の愛を一身に受ける兄セエレの姿がつねにある。まさに幼子の身にとっては地獄のような日々だったに違いない。それでも母の愛を求めるマナの心を、やがて決定的に破壊する出来事が起きる

セエレは、マナが帝国にさらわれたのだと思い込んでいるが、真実は違った。マナは、母親の手で捨てられたのだ。石の隠れ里がある地域は、酷寒の草も生えない過酷な自然環境にある。その中に置き去りにされ、ただ死を待つのみだったマナに、そのとき啓示が示された。神の愛を受けられるよう努めれば、他の者にも愛されると

以来、マナは超常的な力を行使する天使の教会の司教の座に収まり、帝国を率い、世界を破滅の道へと引きずり込んだのである。その心には、もはや己が愛されるということしかない。盲目的に神の声を伝え、言われるがままに従い、世界を壊し続ける。そうすれば神に愛され、母親にも愛されると信じながら。それは、狂気とか狂信とかしか言い得ないものだが、母の虐待を受け続けたマナには、愛の正しい形などはわからない。いや、マナだけではない。フリアエが女神になったように、イウヴァルトが連合を裏切ったように、レオナールが少年兵を許すように、アリオーシュが子供を殺すように、愛はさまざまな姿で偏在する



後ろ
Back

正面
Front

# 神？

祭壇で踊るマナの口からこぼれる、狂気の彩を添えたハミング。時折、その鈴を転がしたような声には、野太く無感情な何者かの声が重なる。それは恐らく、司教マナの口を借りた神の声だ。さきに述べたように、この世界においては一般の信仰対象となるべき神はいない。だが、この世界の森羅万象を創造した存在は、確かにあると言わざるを得ない。それは、神と呼ぶべきものなのか

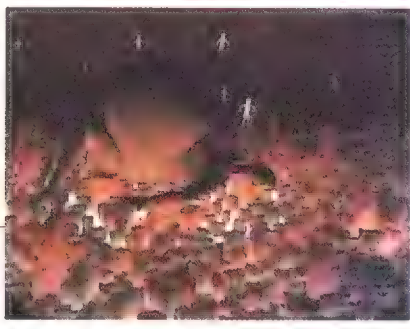
この『ドラッグ オン ドラグーン』の物語において、神自身は遂に最後まで姿を現わすことはない。ただ、神の伸ばした手が仄見える瞬間だけをいくつか知ることができるだろう。あるときは、司教マナの口から出る謎の声として、またあるときは、壊滅しつつある帝都に舞い降りる異形の「敵」の姿として、そしてまたあるときは、人間性を失って破壊の女神と化したフリアエの姿として、神の片鱗がこの世界に具現化する。それらはすべて人間にとっての悪夢であり、決して信仰の対象となるような慈悲深い神の姿の顕現などではない

神の視点から見ると、人間は失敗作なのだという。だから、滅びのプログラムともいうべき封印を世界に置き、人間を滅ぼすべきドラゴンという種族を造った。そして、さらには赤い目というウイルスをばら撒き、人間自らの手で封印を破壊させ世界を壊そうとした。それほどまでに、神は人間が憎かったのだろうか？　それならば何故、一気に自分の手で滅ぼさなかったのだろうか？　きっと神と呼ばれる存在にはその力がある。その力を振るわず、わざわざ手間をかけたのは何故か？

考えても答えが出ることのない問いではある。ある者は、人類に与えられた試練だと有り難がるかもしれない。だが恐らく、人類を滅ぼすだの何だのと企むような人格を持った主体は、神という存在にはないのではなかろうか。星が物理法則に従い空を運行するように、ただ神は、そう決まっているから滅亡を仕組む。実際に、世界が滅ぶかどうかを、主体的に行動し決定するのは、あくまで人間それ以上でもそれ以下でもない。



大量の「敵」
Mass of "Enemy"



異世界への通路と化す巨大な「敵」
"Enemy" turning into the dimension gate

# 世界の行く末

The end of the world

神ではなく、あくまで人間の行動によって導かれる世界の行く末。この『ドラッグ オン ドラグーン』では、そんな世界のたどりつく姿が、合計5つの結末として描かれている。ある結末では、再度の封印を得て世界は救われる。だが、別のある結末では、すべての封印は破壊され、世界を破滅が覆いつくす。このように、結末が複数あることがすなわち、神の計画というものが予定調和的な完璧さを備えたものではなく、人の手によって変えられるものだということを示している。この世界の創造者である神は、全知でも全能でもないのだ。だとしたら、世界を破滅に導いたのは、そして破滅から救った鍵となったのは、いったい何なのか？

そもそもの元凶は、むろん天使の教会であるといえよう。そして、その天使の教会を維持していたものは、赤い目を引き起こす神のウイルスだ。だが、そのウイルスすら人の力で振り払うことが可能だ。たとえば物語中、フリアエの死によって、イウヴァルトは赤い目の呪縛から逃れた。そして、赤い目の呪縛を離れてなお、カイムへのコンプレックスとフリアエへの偏愛から、結果的に彼は世界を滅ぼす道を突き進んで行く。そして、同じように愛を原動力にして破滅を求めたのが司教マナだ。母親に虐待され続けた彼女は、自分が愛されない世界を壊して自分が愛される世界を創る、そのためだけに神の声に諾々と従い続けた。このふたりの場合をいい替えると、愛が、世界を壊す結末へと導いたのだといえるかもしれない。

だが、逆に世界が救われる結末に至ったのは、何が決定的だったのか？　ある結末では、カイムがドラゴンと心を通じ合わせ、それによってドラゴンがカイムを愛してしまったことで、世界は新たな封印を得て、救われる。そしてまた別の結末では、復讐のためだけに剣を振るっていたカイムが、セエレのために剣を振るったことを発端に、セエレが世界を救う鍵となる。契約のために止まった時間を持つことになったセエレは、女神以外で唯一「おおいなる時間」にアクセスできる能力を持っていたのだ。アリオーシュもレオナールも、誰かを愛し、その愛のために取る行動で世界を救う力の一端となる。つまり、ここでもまた愛という形のないものが、その姿を現わすのだ。

この作品では、愛とは決して素晴らしいものとしては描かれていない。むしろ、作品世界においては「負の心」に属する感情であるような扱いすらされている。フリアエが秘め続けた、兄カイムへの思慕などは、その典型と言えよう。ただ、そこに明確なメッセージをあえて読み取ろうとするならば、愛をはじめとする人間の強い感情というものは、理性も秩序も法理もすべてを超えて、世界を滅ぼす力にも、そして救う力にもなりうるほど強いものだ、ということだろうか。悲劇的なエンディングが多いこの『ドラッグ オン ドラグーン』という作品において、そのメッセージが逆説的にカイムたち人間の行く末を賛美しているかのようだ。「こちらの」世界の行く末は、果たしてどうなるのだろうか……？





DOD

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

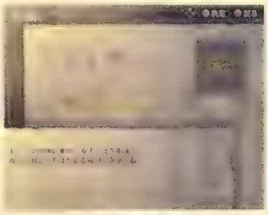
# Basic System 基本システム概要

ここでは、『ドラッグ オン ドラグーン』の基本的なゲームシステムについて解説しよう。
ゲーム進行に関わる基礎知識が中心なので、マニュアルの復習のつもりで読んでいただきたい。

## ゲームの構成 ―章と節―
Phase and Chapter

主人公カイムの視点で物語が展開される『ドラッグ オン ドラグーン』は、そのストーリーが「章」と「節」というふたつの区切りで分けられている。ひとつの章は複数の節で構成され、その章が集まって全体の物語を形作る。初めてプレイするときは、必ず第一章の第1節からのプレイとなり、まだ見ぬ物語(節)を一足飛びに見ることはできない。

この章の数は最終的に全部で16個(外伝3章を含む)になるが、1回のプレイで全部の章と節を見ることは不可能。それは、このゲームがマルチシナリオ、マルチエンディングとなっているからだ。詳しくはP040の「シナリオ分岐について」を参照のこと。また、節にはイベントやムービー、そして実際にカイムを操作する戦闘シーンなどが含まれるが、それに関しては右ページの説明を見ておいてほしい。



ゲームを始めたばかりだと、まだプレイしていない節を見ることはできない。

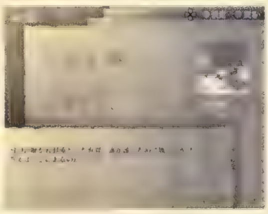


完全クリア後はこれだけの章がそろう。途中の章(節)からの再プレイも可能。

## 同じ節の再プレイ
Chapter Replay

上の項で少し触れたが、一度クリアした節は、あとからもう一度プレイすることができる。やり方は、ゲームデータをロードして「物語選択」を選ぶだけ。その後L3スティックや方向キーの上下左右で、既にクリアした章や節をやり直すことができるのだ。この仕様があるため、違うエンディングを見たいときにいちいち最初からやり直さなくてすむので便利。

また同じ操作でムービーやイベントも選ぶことができる。単純に気に入ったシーンを再度見ることも可能。さらに、ある節を特定の条件でクリアすると特別な武器を入手できる(詳細はP048)ことがあるのだが、これを入手し損ねたときなども、その節に戻って再挑戦することができる。ただし初めてプレイするときは、ストーリーを把握するためにも、あと戻りせず継続してプレイすることをおすすめする。



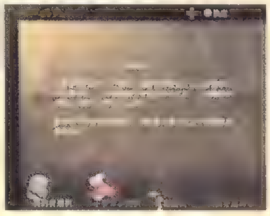
節選択画面では、◎ボタンを1回押すと、その節の簡単な説明が見られる。

## 章を構成する要素 —節の具体的内容—

Factor of Phase

ひとつの章は複数の節で構成されていると左ページで簡単に解説したが、ひと口に「節」といっても、それにはいくつかの種類がある。大雑把にいうと、原則的に見ているだけでストーリーが進むイベントやムービーの節と、実際にカイムを操作する空中戦、地上戦の節の2種類に分けることができる。以下にそれぞれの特徴とプレイの注意点などをまとめてみたので、参考までに読んでおいていただきたい。

### 戦いの準備



正確にいうと「節」ではないが、以下に解説する地上戦と空中戦の節をプレイするまえに必ず用意されているもの。ここで戦闘時に使用できるカイムの武器や同行させる契約者(P042・P070参照)を選ぶことができる。また後述のフリーミッション(P038参照)では、さらに騎乗するドラゴンの形態も選ぶことが可能。

### 地上戦(低空戦)



カイムを操作し、装備した武器を使って敵を倒していくアクションゲームとなる節。大きく分けると野外戦と屋内戦の2種類があり、前者の場合はドラゴンに乗って地上の敵を攻撃する「低空戦」を行なうこともできる。設定された条件を満たすとクリアとなりつぎの節に進めるが、条件を満たせないとゲームオーバーになる。

### 空中戦



レッドドラゴンを操作し、ドラゴンが吹く火炎で空中の敵を掃討していくシューティングゲームとなる節。操作方法が地上戦とはまったく違ったものとなるので注意。設定された条件を満たすとクリアとなり、つぎの節に進めるという点は地上戦と同じ。もちろんゲームオーバーの危険性も同様にあるので注意すること。

### イベント



斜め上から見下ろした視点で、キャラクター達がドラマを繰り広げる節。何も操作しないでも勝手に進むもの(スタートボタンでスキップ可能)と、プレイヤーがカイムを操作しなければならないものの2種類がある。前者は見ているだけで自動的につぎの節に進むが、後者は特定の条件をクリアしないと進行しない。

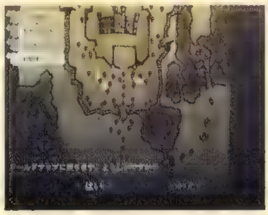
### ムービー



ハイクオリティーのムービーを見ることができる節。まるで映画を眺めているかのように、ストーリーが展開されていく。見ているだけで勝手につぎの節に進み、カイムの操作やゲームオーバーもない。イベント同様スタートボタンでスキップすることも可能だが、物語の鍵になるシーンが多いのでじっくり見ておきたい。

## 物語選択とフリーミッション
Story Select and Free Mission

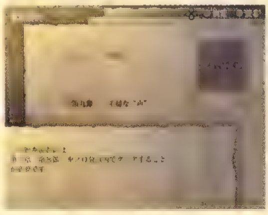
前述したとおり、このゲームではすでにクリアした章や節を自由にプレイできるのだが、その前段階として「物語選択」と「フリーミッション」のふたつのプレイモードを選ぶことができる。物語選択は章と節で構成された物語全体の一部。いっぽうフリーミッションは、物語の流れとは別のストーリー、つまりサイドストーリーといった位置付けとなる。ただしフリーミッションをプレイするには、特定の地上戦や空中戦、またはイベントをクリアしておく必要があり、逆にさきの節をクリアしていけば、プレイ可能なフリーミッションの数も増えていく。



地上戦か空中戦の最中なら、いつでもプレイモード選択画面に戻れる。

## 「物語選択」でのプレイ
How to play "Story Select"

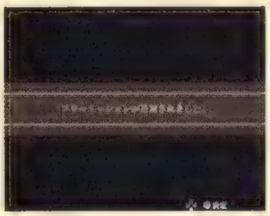
物語選択の場合、それまでプレイしたことのある節ならば、R3スティックか方向キーの左右で章を、上下で節を選んで好きな場所から再開することができる。その際、画面に表示された節のタイトルの文字色に注目してほしい。この文字が黄色ならその時点で最後にクリアした節であること、グレーならそれ以前にクリアずみの節であること、そして黒ならまだクリアしていない未読の節であることを意味する。もし未読の節をプレイするために特定の条件が設定されている場合、その節にカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、必要な条件を知るることができる。



このようにその節を見るために必要な条件が表示される。かなり親切。

## 「フリーミッション」のプレイ
How to play "Free Mission"

フリーミッションをプレイする場合、特定の地上戦か空中戦、あるいはイベントをクリアすることが必要。この条件を満たすと、その戦闘を行なったマップでの、別の戦いを経験できるようになるのだ。選択は表示された全体マップで行なう。フリーミッションをプレイできる場所には旗が立っているので、そこにカーソルを合わせて◉ボタンを押せばいい。物語選択で戦ったのと同じ場所だが、出現する敵もクリア条件も違うので、新鮮な気分で戦えるだろう。カイムやドラゴンの経験値稼ぎにも役立つはずだ。



フリーミッションが追加されると画面に表示される。すぐに確認してみよう。

## 各節・フリーミッションのクリア方法
How to clear

それぞれの節やフリーミッションをクリアするには、特定の条件を満たす必要があるということはすでに述べた。ここではその条件について、個別に詳しく説明していこう。ミッションの中には複数の条件を同時に満たさなければならない場合もあるが、基本条件は以下に示したものとなる。よく把握しておこう。

**◉特定の敵を倒す**

地上戦でよく提示される条件がこれ。地上戦では全体マップを確認できるが、そこには倒さなくてはならない特定の敵(ターゲット)がマークで表示されている。詳しくはP043とP045を参照のこと。たいていの場合ターゲットは複数おり、最初に出現したターゲットを全滅させても、増援としてさらに出現することが多い。余力がないときは、他の敵には構わずターゲットを倒すことに専念しよう。なお、まれに一定数の敵を倒すまで戦闘が続く場合もある。

**◉敵の全滅**

地上戦ではあまりないが、空中戦ではよく提示される条件。とりあえず何も考えずに出現した敵すべてを倒せばいい。多少面倒だがある意味簡単なクリア条件といえるだろう。しかし、問題なのが後述する時間制限。この条件も同時に満たすとなると、節によってはかなり難易度が上がってしまうこともある。

**◉時間制限**

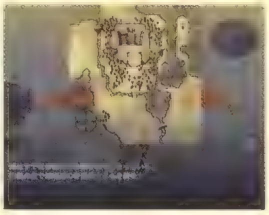
上で説明した条件と同時に提示されることが多いクリア条件。この条件が提示されている場合、決められた時間内に節をクリアしなければゲームオーバーになってしまう。なお、とくにこの条件が示されていない場合でも、基本的にすべての戦闘には、必ず60分の時間制限が設定されているので注意。

**◉決められた場所に移動する**

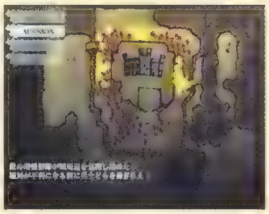
地上戦、空中戦だけでなく、カイムを操作できるイベントでもよくあるクリア条件。たいていの場合移動する方向が画面上に矢印で表示されるので安心。ただ、その表示はあくまで直線方向なので、途中に障害物がある場合は道に迷うこともあるはず。時間制限つきの場合は、敵にかまわずひたすら急ごう。

**◉特定の人に話しかける**

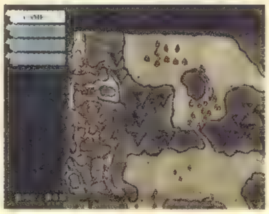
イベントのみで提示されるクリア条件。マップ中にいる特定の人物(ターゲット表示がない場合もある)に近づいて話しかければいい。その後は普通のイベントのように会話が進む。ただし目標の人物以外の人とも話ができるので、寄り道しても楽しいかも。



各ミッション開始後すぐ、やらなくてはいけないことが簡単に示される。



ゲーム中でもクリア条件を確認可能。黄色く光っているのはターゲットの敵。



道が入り組んでいたり敵が出たり面倒だが、ひたすらゴールを目指そう。

## シナリオ分岐について
Branched Scenario

前述したとおり、ゲーム中に特定の条件を満たすと、シナリオが分岐して通常とは違うシナリオを見ることができる。この分岐には、複数のエンディングに到達するためのものと、エンディングとは直接関係のないサブシナリオを見るためのものの2種類がある。どちらにせよ、分岐ポイントは物語選択の画面で確認できるので、探すのは簡単だ。

シナリオ分岐の条件だが、これには3つの種類がある。まず特定のエンディングまたは節を見たかどうか、つぎに特定の契約者を仲間にしているか、そして特定の節（地上戦か空中戦）を指定条件を満たしてクリアしたかどうかである。条件がエンディングや契約者の場合、その条件を満たした状態で分岐ポイントとなる節を再プレイすれば自動的にストーリーが進む。だが最後の条件の場合ある程度の戦闘テクニックが必要になるので、何度か挑戦しなくてはならないだろう。適度にレベルアップしてから挑もう。なお、分岐条件の詳細に関しては、P173以降のミッション攻略ページを参照のこと。



シナリオを分岐させるかどうかの決定を、自分で選べるポイントもある。

## ゲームオーバーについて
Game Over

クリア条件、分岐条件と順番に説明したところで、あまり考えたくないゲームオーバーの条件も説明しておこう。基本的にゲームオーバーとなるパターンはたったのふたつ。まず、カイムあるいはドラゴンのHPが、敵の攻撃を受けてゼロになった場合。そして、その節（地上戦か空中戦）に設定された時間制限をオーバーしてしまった場合だ。

ゲームオーバーになったあとの展開だが、どちらの場合もゲームオーバーの表示とともに、もう一度その戦闘をやり直すかどうかの選択肢が表示される。「はい」を選べばその戦闘を最初からやり直すことになり、クリアを諦めて「いいえ」を選ぶとタイトル画面に戻ることになる。ここで注意したいのが、「いいえ」を選ぶとデータのセーブがされないということ。その戦闘を始めるまえにセーブしていた場合は問題ないが、セーブせずに続けてプレイしていた場合は、それまでプレイした成果がすべて消えててしまう。取り返しのつかないことにならないようにデータのセーブはこまめに行なっておきたい。

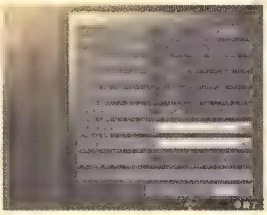


もし一度「いいえ」を選んでも、再確認してくれる。よく考えて選ぼう。

# 各種オプションについて
Option

ゲームのタイトル画面でスタートボタンを押すと、「START GAME」、「LOAD GAME」のほかに、「OPTION」のメニューが表示される。このオプション画面では、さまざまなゲームに関する設定を行なうことができる。実際にゲームをする際のプレイしやすさに関わるうえ、いったんゲームを開始するとタイトル画面に戻らない限り設定を変更できないので、事前にしっかり準備しておきたい。

オプション画面で設定できるのは、まず敵を倒したときの血の有無、コントローラーの振動の有無、オートセーブを行なうかどうかなど演出とプレイ環境に関わるもの、次にコントローラーのボタン設定やカメラワークなどゲーム操作に関するもの、そして最後にプレイに直接関わる難易度（モード）の設定となっている。ここで、とくに大事なのがモード設定。もちろん「EASY」だと敵が弱くなる、ということなのだが、実は前述した特定条件を満たすと得られるはずの隠し武器が、「EASY」では出現しないことがあるのだ。この武器の収集は、あるエンディングを見るための条件になっており、要は「EASY」モードだけプレイしていたのでは全部のエンディングが見られないというわけだ。ゲームに慣れてきたらぜひ「NORMAL」モードでのプレイをおすすめしておく。



オプションをいじりすぎて訳がわからなくなったら「初期設定」を選べばOK。

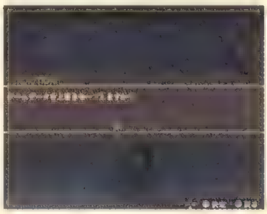
### EASYとNORMALの違い

左の本文で解説した、武器の入手条件になる点以外は、単純にEASYのほうがNORMALより敵が弱いというだけ。戦闘のクリア条件が変わったりすることはない。具体的にEASYがどれくらい簡単なのかというと以下の通り。

- ▶地上敵のHPがNORMALの80%
- ▶地上敵の攻撃力がNORMALの75%
- ▶地上戦で体力回復のスフィア（P057参照）が出やすい
- ▶空中敵のHPがNORMALの50%
- ▶空中敵の攻撃力がNORMALの50%
- ▶空中敵の攻撃頻度がNORMALの75%
- ▶空中敵の弾の速度がNORMALの70%
- ▶空中敵の追跡率がNORMALの70%
- ▶地上戦、空中戦とも魔法ゲージのたまる速度がNORMALの倍

# セーブ&ロード
Save and Load

『ドラッグ オン ドラグーン』でのセーブとロードの方法は、きわめて簡単。まずセーブは各節の終わり、とくに地上戦と空中戦をクリアしたあとに、セーブするかどうかの選択肢が出るので、その際に「セーブ」を選べばいい。オプションでオートセーブをオンに設定しておけば、上記のポイントで自動的にデータセーブが行なわれる。それ以外の状況で任意にセーブを行なうことは不可能だ。そしてロードはゲームを始めるときに「LOAD GAME」を選ぶだけ。やはりそれ以外の方法でプレイデータをロードすることはできない。基本的に一度にプレイした節に戻ることもできるし、やり直しの利かない状況はあり得ないはずなので、セーブできる機会にはつねに行なっておいたほうがいいだろう。つまりオートセーブがおすすめだということ。



上書きしてもいいかといちおう確認は出るが、ためらう必要はまったくない。

# Battle System

戦闘システム概要

『ドラッグ オン ドラグーン』というゲームの中核を成すともいえる、迫力溢れる戦闘シーン。
この章では、その重要な戦闘に関するさまざまなシステムについて、順に解説していこう。

## 複数の戦闘モード

Some Battle Modes

ゲーム中、地上戦と空中戦という戦闘が必要な節(これ以降、この2種類の節をとくに「ミッション」と呼ぶ)があることはすでに述べたが、ここではまた違った分類で、戦闘について説明していきたい。ここでの分類は、操作法によるものだ。操作方法で分けると、地上戦でカイムを操作して敵を斬っていくモード、低空戦及び上空戦でドラゴンを操るモード、そして地上戦で仲間の契約者を操作するモードの3つに分類できる。それぞれのキャラクターで操作方法が違うために、戦闘のコツなどにも違いがある。各戦闘の特徴をよく考えて、実戦に挑もう。



地上戦を制するにはカイムとドラゴン、2種の操作に熟達することが必要。

### カイムの戦い



カイムの戦いは、武器を使って多数の敵と戦う、ひとり対集団の戦闘。むろん苦戦は必至となるが、地上戦の場合はカイムのHPを回復させる便利な球「スフィア」が出現する。また、圧倒的多数の敵が出現するからといって、必ずしもそのすべてを倒す必要はない。戦う敵を選び、引くときは引くのが地上戦のコツだ。

### ドラゴンの戦い



ドラゴンの戦いとカイムの戦いとの大きな違いは、その操作性にある。シューティングゲームのような感じでドラゴンを操り、敵を撃墜していく。もうひとつの違いは、ドラゴンのHPを回復する手段がないということ。このため、上空戦で行き詰まることが多いはず。よりプレイヤーのテクニックが要求される戦闘といえる。

### 契約者の戦い



シナリオの進行状況によっては、3人の契約者がカイムの同行者となることがある。同行するようになった契約者には、戦闘中に◉ボタンで召喚すればカイムの代わりに戦闘を行なってもらうことができる。操作方法はカイムの操作と近いのだが、呼び出せる時間や回数に制限がある。詳しくはP050やP070を参照のこと。

## 戦うべき敵の種類
The Enemy Who Should Defeat

ゲーム中には、各ミッションでさまざまな敵が出現するが、システム的にはいくつかのグループに分類することができる。まず地上で戦う敵と、空で戦う敵の区別。基本的に地上の敵とはカイム、ドラゴン、契約者のいずれでも戦うことができるが、空中の敵とはドラゴンでしか戦うことができない。さらに地上で戦う敵の中には、低空を飛ぶドラゴンに攻撃を仕掛けることができる「対空」能力を持つ者がいることを覚えておきたい。この対空能力を持つ敵はドラゴンの天敵のようなもの。戦闘マップの中ににこれらの敵がいるかどうかで、プレイヤーはカイムを操るかドラゴンに乗るかを選ぶ必要があるだろう。

そしてもうひとつは、地上敵にのみ存在する敵の「属性」による分類。これには「ノーマル」、「魔法反射」、「装甲強化」の3種類があり、要はこちらの攻撃が相手にどの程度ダメージを与えるかという意味での分類だ。その見分け方は簡単で、原則的に見た目が白い敵はノーマル、赤い敵は魔法反射、黒い敵が装甲強化の属性を持つ。中でも注意すべきは魔法反射属性。この属性を持つ敵は、カイムの魔法とドラゴンの炎が効きにくいうえ、さらにその攻撃に反応して緑色の反撃弾を撃ってくるのだ。考えなく戦っていると痛い目に遭うので要注意。

### その他のタイプの敵について

左の本文で説明した地上と空中の敵の区別と属性による分類のほかに、やや特殊なタイプの敵が2種類存在する。それぞれの特徴は以下のとおり。

●アンデッド系……普段は姿を隠しており、カイムが接近して初めて姿を現わす。姿を現わすまではドラゴンでの攻撃はできず、現われてもドラゴンの攻撃に極端に強い耐性を持つ(受けるダメージが10%以下)。

●シャドウ……アンデッド系と同じく、カイムが接近しないと現われない。また出現している時間に制限があり、時間内に倒せないと消え、そのミッションをプレイしているあいだは二度と現われない。

### 敵属性ごとのダメージ変化表

| 攻撃種類 | ノーマル | 魔法反射 | 装甲強化 |
|---|---|---|---|
| カイムの剣攻撃 | 100% | 100% | 25% |
| カイムの魔法攻撃 | 100% | 6% | 25% |
| ドラゴンの攻撃 | 100% | 6% | 25% |
| 契約者の攻撃 | 100% | 100% | 100% |

## ターゲットとリーダー
Target Enemy And Leader

すでに説明したように、ミッションのクリア条件として、そのミッションで指定された特定の敵を倒すというものがある。この敵はターゲットと呼ばれ、画面上でも「Target」という黄色い表示でわかりやすく区別されている。このターゲットになった敵は、単なるミッションクリアの目標であるだけで、能力的にはほかの一般の敵と変わらない。だが、たまにこのターゲットが妙にタフで倒しにくいことがあるのに気づいた人もいるかもしれない。これは、その敵が敵グループの「リーダー」になっているからだ。リーダーに設定された敵は見た目はほかの敵と同じでも、やや高いレベルになっている。戦う相手がリーダーかどうかを見分けるには、敵のHP表示をオンにしておくといい。頭上に表示されるHPゲージの左側に小さい◎印がある敵、これがリーダーなのだ。

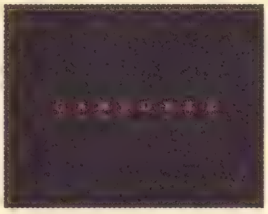


ややわかりにくいが、この小さな丸がリーダーの印。少し強くなっている。

## ミッション中に得られる情報
Information in Missions

これまでに述べた事柄と重なるものもあるが、以下に地上戦と空中戦のミッション中に得られる情報についてまとめて説明しておこう。これらの情報は、ハードな戦闘を生き抜くうえでたいへん重要なもの。適当にプレイして重要な戦闘に関する情報を見逃してしまったら、クリアできるものもできなくなってしまう。とくにクリア条件にもなっている制限時間は、ミッションの成否に直接関係している。P174からのミッション攻略ページを参考にして、ミッションに突入する前に毎回確認しておくこと。

また戦闘に関する情報には、ゲーム中いつでも画面上に表示されているれるものと、プレイヤーが自分から能動的な操作を行なわないと見られないものがある。とくに後者には重要なものが多い。それぞれの見方や呼び出すための操作方法をよく理解したうえで、積極的に戦闘の際に役立てるようにしたい。


倒すべき敵の場所がわからず、時間切れでゲームオーバーでは情けない。


任意に表示をオンオフできる情報もある。慣れてきたらオフでもOK。

### ミッション情報、ステータス

P039の「クリア方法」で、ミッション中にR3ボタンを押すと目的やターゲットが表示されることはすでに説明したが、さらにこの画面では、カイムのステータスを確認することもできる。装備可能な武器の成長具合（P046参照）や契約者を呼び出せる残り回数など役に立つ情報が多いので、つねにチェックしておきたい。



### レーダー情報

ミッション中に画面右上に表示されているのがレーダー情報。この情報は、地上戦と上空戦とでやや異なっている。地上戦ではある程度の距離まで近づいた敵のみが表示され、それより遠い敵の位置はR3ボタンで表示される全体マップでしか確認できない。だが空中戦では攻撃が届かないくらい遠くの敵も表示されている。



### HP・MPゲージ

画面の左下に表示されているのは、カイムあるいはドラゴンのHPとMPゲージ。HPゲージはカイムとドラゴン共通で、小さなひと目盛りで10を示している。ゲーム開始時最大100だが、レベルアップにより400まで上昇する。MPゲージはひと目盛りが2で、これはカイムとドラゴン固有のものになっている。残量に注意すること。



## チェイン数・入手経験値



地上戦に限り、HP・MPゲージの上にたまに表示される数字。これはカイムの武器による攻撃がどれだけ連続してヒットしたか(チェイン数)を表わしている。チェインについての詳しい解説はP057を参照してほしい。カイムの攻撃が途切れたあとチェイン数が表示され、その後チェイン数によって獲得したボーナス経験値が表示される。また特定回数チェインが続くと、それに応じたスフィアが出現する。

## 敵HP・ターゲットマーカー



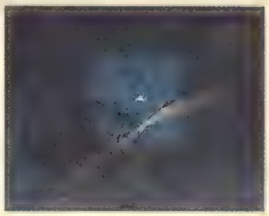
戦闘中にL3ボタンを押すと敵の残りHPがゲージで表示され、さらにその敵がリーダーである場合は◎印が、ターゲットに設定されている場合は「Target」の文字が表示される。L3ボタンを何度か押すことでオンオフを自由に切り替えることができるので、邪魔な場合は消してもかまわない。なおリーダーとターゲットの印が表示されるのは地上戦のみ。空中戦ではHPゲージしか表示されない。

## 殺戮数



画面の右下に表示されている数字は、そのミッションで何体の敵を倒したか(殺戮数)を示すもの。地上戦の場合はカイム、ドラゴン、契約者のすべてで倒した敵の数が加算されるが、このうちカイムで倒した数のみが、その時点で装備している武器の経験値として加算される。装備している武器がレベル4になっているときは加算されないので注意。空中戦の場合は、単純な目安と考えていいだろう。

## 目的地表示



ミッション中、ボタン操作に関係なく「Target」の文字と白い矢印が現われることがある。これはつねに表示されるわけではなく、「決められた場所(目的地)に移動する」ことがミッションのクリア条件に設定されている場合のみに表示される。この場合、たとえ敵を全滅させたとしても、その場所に到着しなければクリアしたことにはならない。地上戦、空中戦のどちらにとっても重要な情報だ

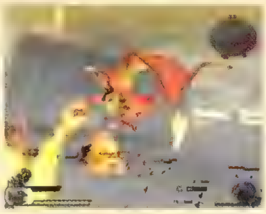
## リザルト情報



ミッションクリア後、さまざまな戦闘結果が表示される。これがリザルト情報だ。基本的に単なる結果報告なので、自分のプレイの再確認として参照できるだけだが、この中でひとつだけ重要な情報がある。それはドラゴンの攻撃力だ。これだけはステータスでは確認できないので、このリザルト画面でしっかり見ておくように。

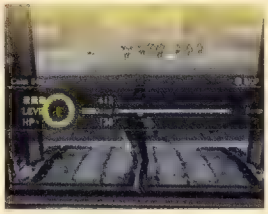
## 経験値と成長
Growth By The EXP.

ゲーム中、カイム、ドラゴン、そしてカイムが持つ武器は、敵を倒して経験を積むことで強く成長していく。ただ、その成長の仕方と成長する要素は、それぞれに違ったものとなる。ここでは、その「成長」という要素について説明していこう。成長する要素は戦い方で変わってくるので、効率のよい経験値の取得方法を熟知しておきたい。



たとえば楽だからと地上戦でドラゴンばかり使っていると、HPは成長しない。

### カイムの成長 ―HP―



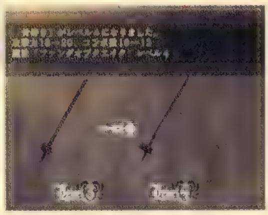
カイム自身が敵を倒して得られる経験値は、カイムとドラゴンの最大HPの成長に関わってくる。契約を交わしたカイムとドラゴンは一心同体。地上戦でも空中戦でも同じHPゲージを共有するのだ。カイムが倒したのであれば、武器で倒そうが魔法で倒そうが経験値は得られる。経験値とHPの関係は右ページ参照。

### ドラゴンの成長 ―攻撃力―



ドラゴンが敵を倒した場合、ドラゴンに経験値が入りドラゴンの攻撃力だけが上昇していく。ただドラゴンの場合、さらにシナリオ進行による「形態変化」という成長要素も加わる。右ページの表にある取得経験値で決まる強さと、形態ごとの基本攻撃力をもとにした下段の計算式で、総合的な攻撃力が導き出されるのだ。

### 武器の成長 ―攻撃力・コンボ数・魔法―



カイムが持つ武器も、敵を倒すことで成長する。これは敵それぞれに設定された経験値とは関係なく、その武器を使って何体の敵を倒したか（＝殺戮数）ということだけが問題となる。武器によって成長するのは、その武器ごとに設定された攻撃力、コンボ数、魔法の強さ。詳しくはP086からの武器データを参照のこと。

## チェインボーナス
Chain Bonus

連続して敵を倒すことでカウントされるチェイン数。これによって倒した敵の経験値にボーナスが加算されることは前述した。その詳しい計算式は右のとおり。最大で2倍の経験値が取得できるわけだ。じつはそれに加え、敵を倒すまでに斬りつけた回数も経験値ボーナスとして加算されている。

### チェインボーナス計算式

**チェイン終了までに倒した敵の経験値累計 × チェイン数 × 0.01**

※経験値ボーナスに参照されるチェイン数は最大100。それ以上チェインを続けても、計算上は100でストップする。なお斬りつけた回数によるボーナス（斬りつけた回数×1Exp.）は、カイムが転倒したり反撃されるとリセットされてしまうことがある。

## カイムHP／ドラゴン攻撃力レベルアップ表

| LV | 経験値 | カイムHP | ドラゴンの強さ | LV | 経験値 | カイムHP | ドラゴンの強さ | LV | 経験値 | カイムHP | ドラゴンの強さ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 100 | 1 | 34 | 25340 | 256 | 34 | 67 | 93330 | 356 | 67 |
| 2 | 200 | 106 | 2 | 35 | 26780 | 260 | 35 | 68 | 96050 | 358 | 68 |
| 3 | 350 | 111 | 3 | 36 | 28250 | 264 | 36 | 69 | 98820 | 360 | 69 |
| 4 | 570 | 116 | 4 | 37 | 29760 | 267 | 37 | 70 | 101620 | 362 | 70 |
| 5 | 820 | 122 | 5 | 38 | 31310 | 271 | 38 | 71 | 104470 | 364 | 71 |
| 6 | 1120 | 127 | 6 | 39 | 32900 | 275 | 39 | 72 | 107350 | 366 | 72 |
| 7 | 1460 | 132 | 7 | 40 | 34530 | 278 | 40 | 73 | 110270 | 368 | 73 |
| 8 | 1830 | 138 | 8 | 41 | 36200 | 282 | 41 | 74 | 113230 | 370 | 74 |
| 9 | 2250 | 143 | 9 | 42 | 37910 | 285 | 42 | 75 | 116240 | 372 | 75 |
| 10 | 2700 | 148 | 10 | 43 | 39650 | 289 | 43 | 76 | 119270 | 374 | 76 |
| 11 | 3190 | 153 | 11 | 44 | 41440 | 292 | 44 | 77 | 122350 | 375 | 77 |
| 12 | 3730 | 158 | 12 | 45 | 43260 | 296 | 45 | 78 | 125470 | 377 | 78 |
| 13 | 4300 | 163 | 13 | 46 | 45130 | 299 | 46 | 79 | 128630 | 379 | 79 |
| 14 | 4910 | 168 | 14 | 47 | 47030 | 302 | 47 | 80 | 131830 | 380 | 80 |
| 15 | 5560 | 173 | 15 | 48 | 48970 | 305 | 48 | 81 | 135060 | 382 | 81 |
| 16 | 6250 | 178 | 16 | 49 | 50960 | 308 | 49 | 82 | 138340 | 383 | 82 |
| 17 | 6970 | 183 | 17 | 50 | 52980 | 311 | 50 | 83 | 141650 | 385 | 83 |
| 18 | 7740 | 187 | 18 | 51 | 55040 | 314 | 51 | 84 | 145000 | 386 | 84 |
| 19 | 8550 | 192 | 19 | 52 | 57140 | 317 | 52 | 85 | 148400 | 387 | 85 |
| 20 | 9390 | 197 | 20 | 53 | 59270 | 320 | 53 | 86 | 151830 | 388 | 86 |
| 21 | 10280 | 201 | 21 | 54 | 61450 | 323 | 54 | 87 | 155300 | 390 | 87 |
| 22 | 11200 | 206 | 22 | 55 | 63670 | 326 | 55 | 88 | 158810 | 391 | 88 |
| 23 | 12160 | 210 | 23 | 56 | 65920 | 329 | 56 | 89 | 162360 | 392 | 89 |
| 24 | 13170 | 215 | 24 | 57 | 68220 | 332 | 57 | 90 | 165950 | 393 | 90 |
| 25 | 14210 | 219 | 25 | 58 | 70550 | 334 | 58 | 91 | 169570 | 394 | 91 |
| 26 | 15290 | 223 | 26 | 59 | 72930 | 337 | 59 | 92 | 173240 | 395 | 92 |
| 27 | 16410 | 228 | 27 | 60 | 75340 | 340 | 60 | 93 | 176950 | 396 | 93 |
| 28 | 17570 | 232 | 28 | 61 | 77790 | 342 | 61 | 94 | 180690 | 397 | 94 |
| 29 | 18760 | 236 | 29 | 62 | 80280 | 345 | 62 | 95 | 184480 | 397 | 95 |
| 30 | 20000 | 240 | 30 | 63 | 82810 | 347 | 63 | 96 | 188300 | 398 | 96 |
| 31 | 21280 | 244 | 31 | 64 | 85380 | 349 | 64 | 97 | 192160 | 399 | 97 |
| 32 | 22590 | 248 | 32 | 65 | 87990 | 352 | 65 | 98 | 196060 | 399 | 98 |
| 33 | 23950 | 252 | 33 | 66 | 90640 | 354 | 66 | 99 | 200000 | 400 | 99 |

## ドラゴンの形態と基本攻撃力

| 形態 | 基本攻撃力 | 経験値200000での攻撃力 |
|---|---|---|
| 第一形態 | 1 | 197 |
| 第二形態 | 26 | 222 |
| 第三形態 | 52 | 248 |
| カオス形態 | 103 | 299 |

## ドラゴンの攻撃力計算式

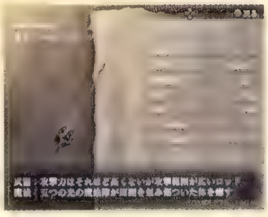
**（経験値によるドラゴンの強さ−1）×2＋基本攻撃力**

例）第三形態で経験値100000の場合
（69−1）×2＋52＝188
※さらに攻撃方法によって攻撃力が設定されており（P050参照）、その数値でこの計算式で求められる攻撃力に補正をかけ、最終的に敵に与えるダメージが決定される。

## 武器と魔法
Weapon and Magic -Kaim-

地上戦でカイムが装備できる武器は、初期装備の「カイムの剣」を除き、特定のミッションで条件を満たせば入手できる。その数は全部で65本。それぞれ攻撃力や攻撃範囲などの性能が違うため、ミッションに出現する敵に合わせて使い分けていくことが重要だ。また前述したように、それぞれの武器は敵を倒せば倒すほどレベルが上がっていき(最大4段階)、より強く、より立派になっていく。

それぞれの武器には魔法が封じ込まれており、MPを消費することでその封じられた魔法を使うこともできる。MPをためるには、その武器を装備した状態で敵を斬ればいい。1回斬りつけると「NORMAL」モードなら0.5ポイント、「EASY」モードなら1ポイントMPをためることができる。カイムのHPが残り少ない場合、補正がかかってさらにたまりやすくなる。最大MPは武器のレベルが1のときは10で、その後レベルが上がるたびに20、30、40と上がっていく。なお、武器を装備し直すと、せっかくたまったMPがリセットされてしまうので気をつけること。


攻撃以外に防御の役に立つ魔法もある。詳しくはP086の武器データ参照。

## 武器の入手方法
How To Get The Weapon

武器の入手方法は簡単なものから難しいものまでさまざまだが、大きく分けると右の3つのパターンに分類できる。個々の武器の入手方法については、ゲーム画面の並び順ならP084からの武器データを、ミッション進行順ならP392からの武器入手一覧データを参照してほしい。なお、P174からのミッション攻略ページでは、それぞれの武器の入手方法をマップ情報とともに詳しく解説している。

武器の入手方法のうち、もっとも簡単なのは特定の節をクリアするというもの。まれにその他の条件が加わることもあるが、カイムやドラゴンを強くすることで、いずれは入手できるはずだ。それ以外の入手方法としては、地上戦、またはイベントのマップ上に置いてある(または出現する)宝箱から入手するというものがある。この場合に注意しなくてはならないのが、宝箱の位置が全体マップで確認できるものとそうでないものがあるということ。いずれの場合でも先のミッション攻略ページでは宝箱の位置をすべて示しているので、事前に確認しておこう。

### 武器の入手パターン一覧

#### ミッションをクリアすると入手
空中戦に多いパターン。ほとんどの場合、制限時間内にクリアすることで入手可能。まれに魔法を使ってはいけない、クリア時の残りHPが一定値以上などの条件がつくこともある。

#### 宝箱から入手
地上戦とイベントであるパターン。最初から宝箱が設置されている場合もあるが、たいてい特定の敵を倒すことでマップ上に新たな宝箱が出現する。この際、左の本文で書いたとおり宝箱の位置が表示されるものとされないものがあるので注意。なお、最初から宝箱がある場合も、たまに建物の死角などに意地悪く隠されていることがあるので見逃さないように。

#### 人に話しかけて入手
「信義」というロングソードだけにあるパターン。イベント中に特定の人に話しかけることで入手できる。目的地が設定されたイベントなので、普段から人に話しかけずプレイをしている人にとってはある意味、最高に難易度の高い入手パターンかもしれない。

## 武器の性能について
Performance of Arms

もちろん武器の性能はそれぞれ違うわけだが、それでも65本の武器を大雑把に分類することは可能だ。武器にはソード、ロングソード、スピア、ロッド、アックス、ポールアックス、メイス、ハンマーの8種類があり、この種類ごとに独自の性質を持っている。ゲーム中、カイムが同時に地上戦に持っていける武器は8本まで。もしも全種類の武器を入手している状態なら、この8種類からそれぞれ1本ずつ選んで武器ホイールにセットしておけば、たいていの状況には対応できるだろう。プレイヤーによって使いやすい武器、使いにくい武器は異なるだろうが、それぞれに長所と短所があるので、その性能の違いをよく把握して活用すれば、戦闘がかなり楽になるはずだ。


説明を見る際は、LRボタンやL3スティックで武器の角度を変えられる。

### 各武器の特性

ソード[SWORD]
ソードとはいわゆる短剣、あるいは短刀のこと。とにかく軽く振り回しやすくて、敵に斬りつける手数が多いためチェインをつなげやすい。ただしリーチが短く、攻撃が届かない敵に間合いの外から攻撃されることも多い。

ロングソード[LONG SWORD]
長剣といわれるタイプの武器。特殊ではあるが日本刀もこれに含まれる。ソードほどではないが十分に軽く、またリーチもかなり長い。全武器中ではもっともバランスが取れているといえる。反面これといった長所もない。

スピア[SPEAR]
いわゆる槍。リーチが長いことと、突く形の攻撃パターンが多いのが特徴。多少重いが、振り回しにくいというほどでもない。ただ前方に突出する突きの攻撃は、周囲を囲まれた場合には不利ということを覚えておこう。

ロッド[ROD]
短い、攻撃力が低い、ソードほどは軽くないと、あまりよいところがないように見える武器。これはじつは魔法使いの杖。宿った魔法の強力さがいちばんの長所なのだ。剣で倒すのが困難な敵に対しては、かなり有効である。

アックス[AXE]
斧である。片刃のものと両刃のものがあるが、同じように使っていける。重くて振り回しにくいが、攻撃力はかなりのもの。また、攻撃がヒットした敵を遠くに吹き飛ばす効果は見のがせない。ただしリーチはやや短め。

ポールアックス[POLE AXE]
長い柄に斧がついたような武器で、斧の欠点であるリーチの短さが解消され、まとめて多数の敵と戦えるようになっている。日本の薙刀などもこの一種。ただしやや瞬発力に欠け、攻撃した敵を吹き飛ばすことはできない。

メイス[MACE]
いわゆる棍棒の類。敵を斬るのではなく殴り飛ばすために作られた武器で、攻撃がヒットした敵を吹き飛ばすことができる。ただ斧並に重いため、振り回すのはたいへん。やや軽いものもあるが、そちらは攻撃力が落ちる。

ハンマー[HAMMER]
金槌、あるいはツルハシなどがこれに含まれる。やや長めの柄がついているためリーチはそこそこ。破壊力もまあまあで敵を吹き飛ばすことが可能。ただし、他の種類の武器と比べ、コンボ数がやや少ないという欠点がある。

## ドラゴンの攻撃手段と魔法
Weapon and Magic -Dragon-

カイムの武器に対し、ドラゴンの攻撃手段はその口から吐き出される灼熱の炎。空中戦では直線的に飛ぶファイアーボールと敵をロックオンして追尾するファイアーブレスを、地上戦（低空戦）では着弾時に広い範囲に爆風を巻き起こす対地ファイアーボールを使用することができる。またカイムの魔法にあたる特殊な攻撃手段（大魔法攻撃）も持っており、敵を攻撃して一定量のMPをためることで使用できるようになる。ただ空中戦の場合、敵を攻撃して得られるMPの量は、敵ごとに設定されている。詳しくはP164からの空中敵データを参照のこと。

なおドラゴンの攻撃力は経験値と形態が上がるにつれて高くなり、さらに敵を同時に捉えらるロックオン数や魔法を使用できる回数なども、それに従って増えていく。詳しくは右の表やP066を参照してほしい。またドラゴンの場合、カイムのように自由に装備をつけ替えることは不可能だが、フリーミッションに限り、それまでに操作したことがある形態の中から、好きなものを選ぶことができる。

### ドラゴンの形態と攻撃手段の変化

| | ロックオン数 | 魔法ストック |
|---|---|---|
| 第一形態 | 4 | 1 |
| 第二形態 | 6 | 2 |
| 第三形態 | 8 | 3 |
| カオス形態 | 8 | 3 |

※ひとつの魔法ストックをいっぱいにするには、MPを10ポイントためる必要がある。そして1回魔法を使うと1ストック（MP10ポイント）を消費する。

## 契約者の武器と魔法
Weapon and Magic -Contractor-

カイムに同行する3人の契約者の場合、武器は最初から装備しているものしか使うことができない。装備する武器を変更することはできず、攻撃力やコンボ数は、その契約者ごとに固定となっている。また、彼ら契約者が使う魔法は、カイムのように武器に宿っている魔法を引き出すわけではない。カイムがドラゴンを操るように、彼らそれぞれが契約相手のモンスターの力を借り、そのモンスターたちが契約者に代わって敵を攻撃してくれるようになっているのだ。そのため、カイムやドラゴンの魔法のようにMPゲージによって制限されるものではなく、召喚中ならいくらでも魔法を連発できるのである。これら契約者の武器と魔法の詳細な情報については、P070からの解説を参考にしてほしい。

なお「経験値と成長」の項では説明しなかったが、契約者が敵を倒した場合の経験値について述べておこう。武器で倒しても魔法で倒しても、経験値はカイムだけに入る。殺戮数はカウントされるがカイムの武器は成長せず、チェインボーナスもない。



経験値は入るが基本値のみ。稼ぎたいなら面倒でもカイムで戦おう。

# 各種パラメータについて

About Parameter

ここまで戦闘システムについていろいろと解説してきたが、最後にパラメータについて注意する点を挙げておこう。このゲームをプレイしているとたくさんのパラメータが出てくるが、なかには攻略にさほど関係のないものもある。たとえば総殺戮数や総プレイ時間などは、あくまでプレイヤーの自己満足にのみ関わるものだ。例外はあるが、ミッションクリアのために必要なのはあくまで条件を満たして戦闘に勝つこと。そのために注意すべきパラメータは、HPと攻撃力のふたつ。そしてそれを上昇させるために必要な経験値である。ドラゴンの攻撃力はリザルト画面以外では参照できないが、P047の表と計算式を使えば経験値から逆算できるだろう。



武器の回収率のパラメータも重要。100%になるようにがんばろう。

## 各種パラメータ詳細解説

ここで、とくに注意すべきパラメータの詳細な解説、そしてわかりにくいパラメータの補足説明をしておこう。

**◉EXP.(経験値)**

カイム、ドラゴン、そして武器にあるパラメータだが、それぞれ役割と獲得方法が異なるので注意。カイムは地上戦で倒した敵に設定された分の経験値を獲得し、HPの増加のもととする。その際、チェインを続けることでさらに獲得経験値にボーナスがつく点も重要。ドラゴンは空中戦と低空戦で倒した敵に設定された分の経験値を獲得し、ドラゴンの攻撃力をアップさせるもととする。カイムと違いボーナスはなし。武器の場合、その武器を使った攻撃でとどめを刺した敵の人数、つまり殺戮数がそのまま獲得する経験値となり、武器のレベルアップ(攻撃力とコンボ数、そして使用できる魔法のランクアップ)のもととなる。カイムやドラゴンと違い、敵が強くても弱くても武器が獲得する経験値には違いがないため、レベルを上げたいなら弱い敵がたくさん出るマップを選んでプレイすると簡単だ。

**◉HP**

カイムとドラゴンに共通のパラメータ。P046で簡単に説明したように、契約者として一心同体のカイムとドラゴンのHPは、最大値も現在値も同じ数値となっている。たとえば地上戦の際、地上でカイムがダメージを受けてからドラゴンに騎乗すると、それまでドラゴンが一度も攻撃を食らっていなくてもドラゴンのHPは減少した状態となる。もし空中戦で敵に勝てずにドラゴンのHPを増やしたいと思ったら、事前に地上戦でカイムが経験値を得てレベルアップしておかなければならない。

**◉攻撃力**

武器とドラゴンに設定されたパラメータだが、これはあくまで基本値であることを知っておくことが重要。武器の場合、敵のタイプによって与えるダメージが減少することがあるし、逆にジャンプ攻撃やダッシュ攻撃などを使うことで、与えるダメージを上げることもできる。ドラゴンで空中戦を行なうときも、通常のファイアーボールと敵をロックオンして発射するファイアーブレスとではダメージが変化する。基本攻撃力以上に、攻撃力が高い攻撃手段は何かということをつねに考えておきたい。

**◉切れ味**

武器にだけあるパラメータ。だがこれは見た目と感覚的な手ごたえだけに関わるもので、実際の攻撃力に影響するものではない。しかし、切れ味が鈍い武器での攻撃は敵を吹き飛ばしやすく、切れ味が鋭い武器での攻撃は逆に敵が倒れにくいという傾向がある。チェインを狙うときは、切れ味の鋭い武器のほうが、敵との距離が離れにくいためやりやすいだろう。

**◉攻撃範囲**

切れ味と同じく武器にだけあるパラメータ。むろん、広いほうがいいのだが、同じ攻撃範囲が広いと設定された武器でも、攻撃モーションによっては攻撃範囲には相当差が出てくる。たとえば真っすぐ敵を突く攻撃では、攻撃範囲は前方の直線上だけとなるので同時に多数の敵に囲まれた際は有利とはいえない。実際に剣を振って、そのモーションを確認し、「実戦的に」攻撃範囲が広いのか狭いのかを判断しなくてはならない。

# The Operation Method 操作方法概要

**ここではカイムやドラゴン、そして契約者の操作方法について詳しく解説する。それぞれの操作法をマスターし、強敵が出現するミッションを乗り切ろう。**

## 基本操作マニュアル
Basic Operation Manual

下に挙げたのは、カイム、ドラゴン、契約者の操作方法の一覧である。ゲームをプレイするには4パターンの操作方法を覚えなくてはならないので、プレイ中に各ボタンの役割を忘れることもあるだろう。しかしこの表を見れば一目瞭然だ。ドラゴンの操作は、地上戦(低空戦)のものと空中戦のものを分けたので、状況に応じて活用してほしい。



下の一覧にはないが、とっさのときにはスタートボタンで焦らずポーズ。

### 基本操作方法一覧

| | | カイム(地上戦) | ドラゴン(低空戦) |
|---|---|---|---|
| 移動 | | 〔通常移動〕L3スティック<br>〔ダッシュ〕L3スティック入れっぱなし<br>〔ジャンプ〕×ボタン<br>〔左右スライド〕L1・R1ボタン<br>〔向き固定移動〕R2を押しながら移動(※1) | 〔飛行方向変更〕L3スティック<br>〔加速〕×ボタン<br>〔急旋回〕加速中にL3スティック操作<br>〔左右スライド〕L1・R1ボタン<br>〔180度反転〕L1とR1ボタン同時押し |
| 攻撃 | | 〔通常攻撃〕□ボタン<br>〔コンボ〕□ボタン連打(※2)<br>〔ジャンプ斬り〕ジャンプ中に□ボタン<br>〔ジャンプなぎ払い〕ジャンプ中にL3ボタンを横に倒しながら□ボタン<br>〔ダッシュ斬り〕ダッシュ中に□ボタン<br>〔ダッシュジャンプ斬り〕ダッシュ中にジャンプして□ボタン | 〔対地ファイアーボール〕□ボタン |
| 特殊攻撃 | | 〔フィニッシュブロー〕コンボ中に武器が光ったら△ボタン<br>〔魔法〕MPゲージが光っているときに△ボタン | 〔全方位ファイアーブレス〕MPゲージが光っているときに△ボタン |
| その他アクション | 防御 | 〔ガード〕L2ボタン | (不可) |
| | 視点移動 | 〔視点を正面に修正〕L2ボタン(ガードと兼用)<br>〔視点任意移動〕R3スティック(※3) | 〔視点任意移動〕R3スティック(※3) |
| | 情報 | 〔マップ・ステータス・ミッション情報表示〕R3ボタン(※4)<br>〔敵HP表示非表示切り替え〕L3ボタン | 〔マップ・ステータス・ミッション情報表示〕R3ボタン(※4)<br>〔敵HP表示非表示切り替え〕L3ボタン |
| | その他 | 〔ドラゴン騎乗〕SELECTボタン(※5)<br>〔装備変更〕R2ボタン<br>〔契約者召喚〕○ボタン | 〔ドラゴンから降りる〕SELECTボタン(※5) |

## 〔下表※印について〕

※1
この移動中は、自動的に防御状態となる。ただし、移動スピードはかなり落ちる。

※2
コンボの段数は、装備している武器の種類・レベルにより異なる。契約者のコンボの場合は回数固定。

※3
スティックを操作して視点を変えた状態のまま、その他の行動を取ることが可能。

※4
この操作で情報メニュー画面を表示させたあと、さらにL3スティックの上下でミッション情報や各種パラメータを確認することが可能。地上戦の場合、背景に表示されたマップをR3スティックで動かすことができる。なお、「EXIT」にカーソルを合わせてSTARTボタンを押すと、プレイモード選択画面へと戻ることもできる。

※5
騎乗時はドラゴンが舞い降りる十分なスペースがある場所でないと、カイムはドラゴンに乗ることができない。また降りる際も、ドラゴン前方がドラゴンの進入可能な地形でないと降りることができない(たとえば、砦の外壁などにドラゴンが頭をつけた状態では不可)。

※6
オプションでのカメラアシスト設定によって結果が異なる。設定がレベル0(つねにドラゴンの正面を見るモード)の場合はレベル3(つねに敵を追尾して見るモード)の状態に、逆に設定がレベル3の場合はレベル0の状態に切り替わる。設定がレベル1と2(レベル0と3の中間設定)の場合は、レベル0の場合と同じくレベル3の状態になる。

※7
丸いロックオンサイトの状態により、この操作の結果は異なる。敵のいずれかにロックオンサイトが合っていた場合、画面中にほかの敵がいればそれらの敵のいずれかにロックオンサイトが移動、画面中に敵が表示されていなければロックオンサイトがどの敵からも外れる。またロックオンサイトが外れた状態であれば、もっとも近い場所にいる敵にロックオンサイトが表示される。なお、このロックオンサイトが表示されている敵が、R2ボタンでのターゲット追尾およびカメラアシストでカメラが追う対象となる。

| | | ドラゴン(空中戦) | 契約者 |
|---|---|---|---|
| 移動 | | 〔飛行方向変更〕L3スティック<br>〔加速〕×ボタン<br>〔急旋回〕加速中にL3スティック操作<br>〔左右スライド〕L1・R1ボタン<br>〔180度反転〕L1とR1ボタン同時押し<br>〔ターゲット追尾〕R2ボタン | 〔通常移動〕L3スティック<br>〔ダッシュ〕L3スティック入れっぱなし<br>〔ジャンプ〕×ボタン<br>〔左右スライド〕L1・R1ボタン<br>〔向き固定移動〕R2を押しながら移動(※1) |
| 攻撃 | | 〔ファイアーボール〕□ボタン<br>〔ファイアーブレス〕□ボタン押しっぱなしで<br>敵に照準を合わせてロックオンしたあと、□ボタンを離す。 | 〔通常攻撃〕□ボタン<br>〔コンボ〕□ボタン連打(※2)<br>〔ジャンプ斬り〕ジャンプ中に□ボタン<br>〔ジャンプなぎ払い〕ジャンプ中にL3ボタンを横に倒しながら□ボタン<br>〔ダッシュ斬り〕ダッシュ中に□ボタン<br>〔ダッシュジャンプ斬り〕ダッシュ中にジャンプして□ボタン |
| 特殊攻撃 | | 〔大魔法攻撃〕MPゲージが光っているときに△ボタン | 〔小魔法〕△ボタンを一瞬押す<br>〔大魔法〕△ボタンを少し長く押す |
| その他アクション | 防御 | (不可) | 〔ガード〕L2ボタン |
| | 視点移動 | 〔視点任意移動〕R3スティック(※3)<br>〔カメラアシストモード変更〕L2ボタンを<br>押しているあいだだけモードが変わる(※6) | 〔視点を正面に修正〕L2ボタン(ガードと兼用)<br>〔視点任意移動〕R3スティック(※3) |
| | 情報 | 〔ミッション情報表示〕R3ボタン<br>〔敵HP表示非表示切り替え〕L3ボタン | 〔マップ・ステータス・ミッション情報表示〕R3ボタン(※4)<br>〔敵HP表示非表示切り替え〕L3ボタン |
| | その他 | 〔ターゲット変更・取り消し〕○ボタン(※7) | — |

# カイムの操作 ―地上戦―

**地上戦でのメインとなるカイムの操作には、攻撃に関する特殊操作が多い。
それぞれのアクションに関する簡単な攻略情報も含めて、順に説明していこう。**

## 地上戦の特徴
The Feature of a Ground Mission

ゲーム本編で地上戦というと、カイムが地上で戦うと同時に、ドラゴンに乗って低空から敵を掃討する地上、低空ふたつの戦いのことである。だがここでは、カイムの操作に絞って説明していこう。

カイムが武器を振るう地上戦の特徴は、まず装備している武器を変更でき、それによって戦い方が変わってくるという点。操作方法に関していえば、どの武器を装備しても共通の操作となるが、同じ操作の攻撃方法でも、武器によって威力や敵の倒しやすさが変わってくる。操作方法と同時に武器の特性についても学んでおきたい。また、防御操作によって敵の攻撃を防げる点も、空中戦にはない特徴である。なお、操作方法とは関係ないが、スフィアで体力回復ができるというのも地上戦の特徴。これについてはP057のコラムで解説している。



攻撃、防御、回避操作のすべてをこなしてこそ、地上戦を制覇できる。

## 地上戦の準備
The Preparation of a Ground Mission

地上戦のために準備しておかなくてはならないことといえば、まずカイムが戦場に持っていく武器を選ぶことだ。これは、物語選択でもフリーミッションでも同様。それまでにプレイヤーが入手した武器の中から最高8本までを選んで戦いに持っていくことができる。戦闘中は装備変更のコマンドを利用して、好きな武器を装備しよう。敵を倒したときに装備している武器だけが成長するため、序盤は武器成長のためにもこまめに装備を変更することになるだろう。むろん、最高レベルに達していても、お気に入りの武器があるなら使い続けてもかまわない。それ以前の問題として、持っていくべき武器を入手するという作業があるが、それに関してはP174からのミッション攻略やP084からの武器データのページを参照してもらいたい。

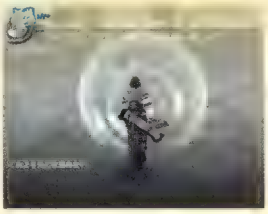


レベル4の武器の場合のみ、持っていくときにレベルを選択できる。

# 操作方法 ～移動～

Operation ~Move~

カイムを使った戦いの場合、移動に関係する操作はそれほど多くない。下に挙げた3種類の操作だけを覚えておけばいいだろう。ただしこれらの操作は、後述の攻撃操作と組み合わせることで、また別の攻撃アクションを生み出すことができる。まずはそれぞれのアクションの操作方法と特徴について、よく把握しておこう。ちなみに、屋外で移動しているとどこまでも歩いていけそうだが、マップの端には見えない壁があり、それ以上行こうとするとメッセージが出て進めなくなる。



これがゲーム世界の果て。これ以上進むと敵前逃亡になってしまうのだろう。

## 歩く・ダッシュ

L3スティック

L3スティックを倒すと、その倒した方向にカイムが移動する。少しだけ倒すとゆっくり歩き、目いっぱい倒すと走り出すという感じだ。走り出したあとずっとスティックを倒し続けると、徐々にスピードが上がったあと、画面上に効果線が出てダッシュ状態になる。この状態では通常と違う攻撃（後述のダッシュ攻撃）ができるが、敵の攻撃を食らうと跳ね飛ばされてしまうので注意しよう。



障害物に向かいスティックを倒し続けているだけでもダッシュ状態になる。

## ジャンプ

⊗ボタン

⊗ボタンを押すと、カイムはジャンプすることができる。さらにボタンの押し方により、微妙に高度を調整することが可能。もっとも高く飛ぶと、普通サイズの敵なら頭上を越えてよけることができる。ただ、飛び道具を使う敵は上下角を調整して撃ってくるので、ジャンプでよけるのは難しい。またジャンプ中に攻撃を食らうと転倒してしまうので、その点にも注意しよう。



ジャンプ中は防御操作が使えないので、あまり跳ね回るのは禁物。

## 左右スライド

L1・R1ボタン

L1ボタンで左に転がり、R1ボタンで右に転がることができる。とっさの攻撃回避に使うのが一般的。スティックでの回避行動と違い、敵をほぼ正面に捕らえたまま左右に移動できる点がやや優秀。逆に、横や後ろの敵の動きはわからないので、状況によってスティック移動と使い分ける必要がある。ちなみに、攻撃を途中でキャンセルするという効果もある。



回避に使えるとはいえ、無敵になるわけではない。頼りすぎないように。

## 操作方法　～攻撃～
Operation ~Attack~

攻撃、つまり剣などの武器を振るうことに関する操作は、カイムの操作方法の中でももっとも キモになる部分。基本的には武器を振る□ボタンが中心となるのだが、これにさまざまな操作が加わって、いろいろな攻撃バリエーションを生み出すことができるのだ。またすでに述べたことだが、装備している武器によって、操作は同じでも実戦での戦法はいくらでも変わっていく。単純にブンブンと武器を振り回すだけでは、立ちふさがる強敵たちを叩き伏せることはできないだろう。



とはいえ強力な武器があれば、振り回しているだけで大丈夫なことも。

### 斬る・コンボ

□ボタン・□ボタン連打

□ボタンを1回押すと武器を1回振るい、連打すればブンブンとコンビネーション技＝コンボをカイムが披露してくれる。武器を振るモーションやコンボの最大回数は、武器によって固有の設定がされている。このため縦に振るか横に振るかは選べないし、一生懸命連打し続けても一定回数武器を振るったところで勝手に止まってしまうのだ。武器の特性をよく見極めよう。

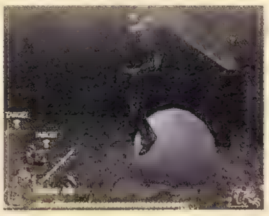


考えなしに連打しては、敵には当たらず斬撃は空を切る。よく狙って。

### ジャンプ斬り

ジャンプ中に□ボタン

ある意味、カイム最強の技がこのジャンプ斬り。操作方法は簡単で、×ボタンでジャンプしているあいだに、□ボタンを押すだけだ。モーションは装備している武器に関係なくつねに縦斬り。しかもその振り下ろしスピードも武器に関係なく一定だ。つまり強力だが重くて振りにくい武器を、素早く振ることができるわけだ。攻撃力も、普通に斬るより高くなっている。



重い武器も素早く振ることができるジャンプ斬り。出会い頭の一撃に最適。

### ジャンプ横斬り

ジャンプ中にL3スティックを横に倒しながら□ボタン

ちょっと操作が難しいジャンプ斬りの別バリエーション。普通のジャンプ斬りと違い、斜め下方向に向け武器を横にブンと振る。この攻撃のメリットは、ジャンプ斬りと同様に重い武器でも軽く振れることと、ジャンプ斬りより攻撃範囲が広いことだ。しかも、その斬撃スピードは通常ジャンプ斬りよりも速いようだ。攻撃力も上がるのでいいところだらけの技。



操作が難しいなら、スティックを横に倒しながらジャンプして□ボタン。

## ダッシュ斬り

ダッシュ中に■ボタン

L3スティックを倒しっぱなしにしてダッシュ状態になったあとに■ボタンを押すと、思い切り突っ込みながら強烈な突きをお見舞いするダッシュ斬りを出すことができる。通常攻撃よりかなり攻撃力が高くなり、序盤の敵なら一撃で倒せることもしばしば。横方向にも攻撃範囲が広く、敵集団をまとめて吹き飛ばすことも可能だ。勢い余って目標を通り過ぎないように注意。



壁や障害物を使えば、助走距離がなくてもダッシュ攻撃が行なえる。

## ジャンプダッシュ斬り

ダッシュ中にジャンプして■ボタン

ダッシュ斬りの別バリエーション。ダッシュしたあとに×ボタンでジャンプして、■ボタンを押すと出せる。普通のダッシュ斬りよりも、効果範囲がやや広くなり、攻撃力も微妙にアップしているようだ。チャンスがあればつねに狙っていきたいところだが、ダッシュ状態になるために助走を必要とするのが難点。また慣れないと敵の頭上を跳び越してしまう点にも用心したい。



かなり敵の手前でジャンプしないと、攻撃が上手くヒットしない。

column

## チェインとスフィア出現について

ここで地上戦の特徴のひとつ、チェインについて説明しておく。チェインを成立させるには、1)武器による攻撃を、2)定められた時間内に途切れないように、3)連続して敵にヒットさせる、という3つの条件を同時に満たすことが必要となる。最初の条件は魔法さえ使わなければ大丈夫なので、守るのは簡単。3番目も慣れればOKだが、問題なのは2番目。このチェインを成立させるために許される、攻撃と攻撃のあいだの空き時間というのは、じつは武器の重さによって違っている。簡単にいうと、軽い武器ほど短く、重い武器ほど長いのだ(詳細はP084参照)。原則的に軽くて同一時間内に何度も振れる武器がチェインには向いているのだが、それだと敵が密集していない場合、次の敵を見つけて接近する前にチェインが途切れてしまいやすい。場合によっては多少重い武器のほうがチェインが続きやすいということも覚えておこう。なお、スフィアの種別とスフィアを出現させるのに必要なチェイン回数の一覧を右にまとめてみた。プレイの際の参考にしてほしい。

### スフィア分類

| スフィアの種別 | 効果 | 出現条件 |
|---|---|---|
| 回復スフィア LV1 | HP回復(小) | チェイン |
| 回復スフィア LV2 | HP回復(中) | チェイン |
| 回復スフィア LV3 | HP回復(大) | チェイン・宝箱 |
| 攻撃力スフィア | 一定時間攻撃力UP | チェイン |
| 経験値スフィア | 所持している武器すべてに一定の経験値が入る | 特定の敵を倒す |
| 爆発スフィア | 取った瞬間に爆発し、広範囲に攻撃する | チェイン |

### チェイン回数とスフィア出現条件

| 出現するスフィア | チェイン回数 |
|---|---|
| 回復スフィアLV1(※1) | 17 |
| 回復スフィアLV2(※1) | 36 |
| 回復スフィアLV2(※1) | 56 |
| 爆発スフィア(※2) | 78 |
| 攻撃力スフィア | 100 |
| 回復スフィアLV3(※1) | 150 |

※1　HPが満タンの場合は爆発スフィアが出る。
※2　HPが20%以下の場合は体力回復スフィアLV3が出る。

# 操作方法　－特殊攻撃－

Operation ~Special Attack~

この場合の特殊攻撃とは、△ボタンの操作を必要とする攻撃のことを指す。通常攻撃は□ボタンで行なうが、その途中でタイミングよく△ボタンを押せばフィニッシュブローが発動する。また通常攻撃を行なっていない（□ボタンを押していない）ときに△ボタンを押せば魔法攻撃になるのだ。フィニッシュブローと魔法攻撃の操作方法は似ているが、いろいろな面で違いがある。まず、フィニッシュブローはチェインに数えられるが、魔法は数えられない。フィニッシュブローはMPを消費しないが、魔法は消費する。魔法反射属性の敵に使った場合に、フィニッシュブローは平気だが、魔法は反撃弾を撃たれる、などだ。ただ似ているところも多くある。たとえば、通常攻撃よりも攻撃力、攻撃範囲、効果の面で優れている点は、どちらも共通の要素だ。



魔法の内容は武器選択時の説明で、簡単ながら確認することができる。

## フィニッシュブロー

**コンボ中、武器が光ったら△ボタン**

武器を振ってコンボを行なっていると、たまに武器がピカッと光ることがある。このときタイミングよく△ボタンを押すと、光ってからふた振り目に通常より強力な必殺攻撃、フィニッシュブローが発動する。武器のレベルが1のときは光るタイミング＝フィニッシュブローのチャンスはコンボ中に1回しかないが、レベルが上がってコンボが長くなると、それに応じてフィニッシュブローのチャンスも増えていく。レベル4では1コンボ中に4回出すチャンスがあり、あとのほうで出すほど強力なものになる。詳しくは武器データ（P084）を参照のこと。



上手くいかないときは、光ったら△ボタンを連打しておくといい。

## 魔法

**MPゲージが光っているときに△ボタン**

武器それぞれに魔法が封じられていることは前述したが、それらは何も入力していない状態で△ボタンを押せば使用できる。しかし、その魔法を使うのに必要なMPがたまっていなければ使えない。最低限必要なMPがあれば、魔法ゲージが明るく光っているので、そのときに△ボタンだ。魔法には直接敵を攻撃するタイプ、カイムのパラメータをアップさせるタイプ、HPを回復させるタイプなどがあり、事前に魔法の内容は確認できるが、やはり実際に使ってみるのがいちばんだ。新しい武器を手に入れたら、装備して魔法を確認してみよう。



相手が魔法反射属性でなければ、魔法は強力な最終兵器。敵を一掃しろ。

# 操作方法　～その他のアクション～

Operation ~Another Action~

移動と攻撃、そして特殊攻撃以外にも、カイムが地上戦で行なえる行動にはさまざまなものがある。ここからは、前ページまでに説明したもの以外の操作方法について、とくに重要だと思われるものをいくつかピックアップして解説していこう。解説するのは防御、装備変更、契約者召喚、ドラゴン騎乗、ステータス情報の5種類。これらの操作はどれも直接または間接的に戦闘に関わるもので、重要度は非常に高い。操作方法をしっかり身につけて、いざというときにすぐ入力できるようにしておくこと。

また上記の5種類以外にも、地上戦で使える操作方法はいくつかあるが、重要度はそれほど高くない。しかしひととおりの操作方法を覚えるためにも、P052～053の操作方法一覧をしっかり見ておくこと。



オプション設定で、操作ボタンを初期状態から変更している人はご注意を。

## 防御

L2ボタン

L2ボタンは、カイムが防御を行なうボタン。このボタンを押しているあいだだけカイムは防御状態になり、正面方向からの攻撃に関してはほぼダメージを受けなくなる。ある意味攻撃と同じくらい重要な操作だ。ただし防御状態で移動しようとすると、普段よりかなりゆっくりした移動となるので注意。その代わり、普段と違い左右への平行移動ができるので、状況によっては活用できるはず。また□ボタンを連打していると、連打を止めても数発余分にコンボが出てしまうが、そんなときにL2ボタンを押すとコンボを止めることができる。

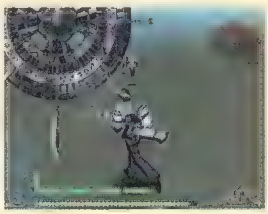


かなり無敵に近い防御だが、後ろや横からの攻撃にはたいへん弱い。

## 装備変更

R2ボタン

R2ボタンは、装備を変更するための武器装備ホイールを表示させるボタン。このボタンを押すとホイールが出現し、L3スティックの左右で装備したい武器を選ぶことができる。もちろん、事前に武器選択画面で持って行きたい武器を複数準備しておかないと意味がない。武器が一本しかない場合は、変更する武器がないからだ。またこのホイールを表示しているあいだは、ポーズを押したり情報画面を表示しているときと同じくゲームは止まった状態となっている。ゲームをほんの少し中断して考えたいときなどにも使おう。



前述したが装備を変えるとためたMPもリセットされる。これを忘れないように。

## 契約者召喚

◎ボタン

契約者は全部で3人いるが、そのうちのひとりを戦闘まえの準備画面で選んでおく。こうすれば、戦闘中に◎ボタンを押して彼らを呼び出すことができるのだ。もちろん、契約者がひとりも同行していない状態では呼び出すことができない。すくなくとも第三章第3節をクリアするまでは使用できないコマンドだ。また節によっては、特定の契約者を連れて行けない場合があるので注意。たとえば「セエレの祈」では、あるイベントでセエレがいなってしまう。このまえに彼を契約者に選んでいる場合、戦闘に突入して◎ボタンを押しても召喚できないのだ。ストーリーをよく確認しておき、うっかりミスに注意しよう。



各契約者を呼び出してからの詳細は、P070からの説明を参照のこと。

## ドラゴン騎乗

SELECTボタン

地上戦ではドラゴンに乗って低空戦をくり広げることもできるということは前述したが、これはそのドラゴンに乗るための操作。カイムがさっと片手を上げると、雄叫びとともにドラゴンが現われ、カイムはその背に格好よく飛び乗る。しかしいつでもどこでもドラゴンに乗れるわけではない。常識で考えてわかることだが、屋内ではドラゴンに乗ることができない。また、屋外でも障害物が多くてドラゴンが接近しにくい場所、たとえば大木や塔や城の外壁のそばでは、ドラゴンは呼んでもやって来ない。まれに屋外で一切ドラゴンに乗れない場合もあるが、その場合はミッション開始時にメッセージが表示される。

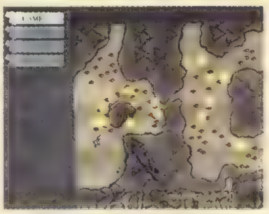


たまに、ドラゴンから降りられるのに再騎乗できない場所もあるので注意。

## ステータス情報

R3ボタン

何度か説明したが、あらためてR3ボタンで見ることができる「ステータス情報」について、まとめて解説しておく。ここには全体マップが確認できる「GAME」、ミッションのクリア目的が確認できる「MISSION」、カイムや契約者、装備している武器などの情報が確認できる「STATUS」、そしてミッションを途中でやめて物語選択(またはフリーミッション)画面に戻る「EXIT」の4つの項目がある。いずれも役に立つ情報ばかりだが、とくに「STATUS」ではカイムとドラゴンの経験値、武器ホイールにセットしている武器のレベルや殺戮数などゲームを進めるうえで重要な情報がぎっしり詰まっている。ひとつひとつの情報の意味をよく理解しておくこと。ちなみに「EXIT」からゲームを中断した場合、以前セーブした時点から稼いだ経験値はゼロになってしまうので注意すること。



マップは自分の好きに動かして見ることができる。つねに北が上ではない。

# イベント画面での戦闘操作

Operation in Event Scene

ここでは戦闘を伴うイベントでの操作について説明しておく。イベント戦闘時の操作も、基本的には地上戦と変わらない。基本攻撃はもちろん、ダッシュ攻撃やフィニッシュブロー、魔法なども同じように使用することができる。違うのは以下の3点。まず装備する武器が初期装備である「カイムの剣」限定され、ほかの武器を使用することはできないということ。これは、戦闘まえの準備画面でカイムの剣を装備していてもそうでなくても同様だ。続いてはドラゴンを呼び出せないこと、そして契約者の召喚が行なえないということが挙げられる。つまりイベント戦闘では、つねにカイムひとりで戦わなければならないということ。ただし基本的に出現する敵も少なくマップも狭いため、これらの制限はとくに問題にはならないだろう。



普通の戦闘操作は全部行なえる。他人の手を借りずカイムひとりで進め。

# 地上戦での注意点

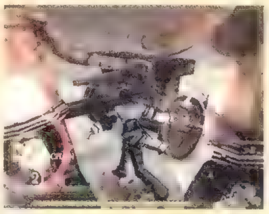
Notes in Ground Mission

カイムの操作方法指南の締めとして、地上戦でのさまざまな注意点をまとめて説明しておこう。

まずコンボについての注意。どんなに強力なコンボでも、最後まで出し切ったあとは必ず大きな隙ができてしまう。しかしコンボには、その段数に応じて徐々に攻撃力が上がるという特性がある(右表参照)ので、できればたくさん出しておきたい。そんなときに「防御」の項で紹介したL2ボタンによるコンボキャンセルが役に立つ。コンボを最後まで出したところでL2を押すと、普通より若干速くコンボ後の隙がキャンセルされ、防御状態に移ることができるのだ。知っておくと役に立つだろう。

続いてフィニッシュブローと魔法に関する注意点。これらの攻撃は、入力から発動までにやや間が空くのが特徴。そのため最初に狙っていた敵が、実際に攻撃が発動する瞬間には別の方向に移動してしまうことがある。しかし安心してほしい。これらの攻撃は、ボタン入力から発動するまでのあいだに、微妙ながら方向修正が可能なのだ。敵が移動したら、すかさずその方向を向けばいい。

これ以外にもさらに細かいテクニックについてもP072からの「戦闘テクニック」の章で紹介しているので、そちらを参考にしてほしい。



□ボタンを必死に連打しても、次コンボ開始までの隙は解消できない。

### コンボ数による攻撃力変化

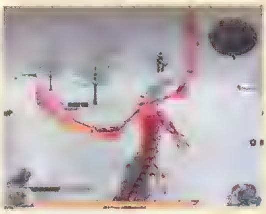
| コンボ数 | 攻撃力変化 |
|---|---|
| 1〜6段目 | 変化なし |
| 7〜11段目 | 基本攻撃力×1.5 |
| 12段以上 | 基本攻撃力×2 |

# ドラゴンの操作 ―低空戦・空中戦―

**ドラゴンに乗っての戦闘は、カイムの操作とは大幅にフィーリングが違う。
ここでは、低空戦と空中戦を合わせて、ドラゴンの操作について解説しよう。**

## ドラゴンによる戦いの特徴
The Feature of Dragoon Combat

ドラゴンによる戦いは、地上戦でカイムがドラゴンに騎乗した場合の低空戦と、最初からドラゴンに乗った状態から始まる空中戦の2種類がある。操作方法に多少の違いはあるが、このふたつの戦闘モードは兄弟のようなもの。基本的な共通項は多い。まず、ドラゴンに乗った状態で敵の攻撃で傷ついても、HPを回復する手段がない。低空戦の場合は、地上に降りてカイムの攻撃でスフィアを出すという手段があるが、空中戦では一切HPの回復ができない。またドラゴンの場合、カイムや契約者の防御にあたる操作がないという難点もある。当然、難易度が高くなるので操作の習熟は欠かせない。ただし装備変更などのオプション的要素がないので、序盤から蓄積したテクニックが、終盤まで変わらず使えるという利点もあるのだ。


低空戦では連続2回も攻撃を食らうと、カイムは地上に落ちてしまう。


空中戦ではカイムは落ちないが、防御がないため無傷でのクリアは難しい。

## ドラゴンの準備
The Preparation of Dragoon Combat

もしプレイしているのが「物語選択」ならば、戦闘まえにドラゴンに何らかの準備をする必要はない。シナリオに合わせてドラゴンは形態変化を遂げるし、カイムのように装備する武器で悩む必要もない。せいぜい、強敵に備えてクリアずみの章を再プレイして、経験値を稼いでおくくらいだろうか。

だが、「フリーミッション」をプレイする場合には、すでに見たことがある形態のドラゴンから、好きな形態を選んでプレイすることが可能。P046～047の「経験値と成長」で説明したとおり、ドラゴンは上位の形態になると基本攻撃力がアップするので、強いドラゴンを選べばフリーミッションがクリアしやすくなるというわけだ。だが、たまにはわざと弱い形態で難しい空中戦を戦ってみるというのも、操作方法の熟練のためにはいいかもしれない。


最強のカオスドラゴンは、攻撃力も攻撃範囲も最高。ストレス解消にもなる？

### 4種類のドラゴンについて

ドラゴンの形態には、第一、第二、第三形態と究極のカオス形態の4種類がある。ただしカオス形態にお目にかかれるのは、最低1回クリアしてから。分岐したシナリオでないとカオス形態に乗って戦うことはできないのだ。詳しくはP174からの「ミッション攻略」のページを参照してほしい。

## 操作方法　～移動～

Operation ~Move~

カイムの移動操作と比べると、ドラゴンの移動操作はやや複雑なものになっている。カイムの場合、ジャンプなど縦方向の移動もあるとはいえ、基本的に平面上を二次元的に移動しているだけ。それに対してドラゴンは、大空を上下に左右にそして前後にと、三次元的に飛び回っているのだからたいへんだ。また、出現する空中の敵も同様に三次元の動きで攻めてくる。自然、移動にかかる操作のウェイトは、より重くなってしまうのだ。ただその分、移動操作の中には目標とした敵を自動的に追尾するというものもあるので、各操作方法を理解して十分に活用すれば、すぐに縦横無尽に大空を駆け回ることができるようになるだろう。フライトシミュレーション系のゲームが得意な人ならば、あっという間に操作に慣れるはずだ。



慣れないうちは目が回って酔ってしまうかも。カメラアシスト設定にも注意。

### 通常飛行

L3スティック

L3スティックは、ドラゴンで普通に飛行する際に使用する。ただカイムとは違い、三次元移動用の操作系となっている。まずスティック左右は、その方向に曲がる動きとなる。飛んでいるので緩やかなカーブを描いてゆったりとターンする。上下はドラゴンの頭の上げ下げ、つまり上昇と下降。初期設定のままだと、上に倒すと下降、下に倒すと上昇となるので、この飛行機のような操作方法に慣れていない人は、オプションで設定を「リバース」にして、上昇と下降の操作を逆にしておくといいだろう。



低空戦では大きな上下動はほとんど無理。だからこそ「低空」戦なのだが。

### 加速・急旋回

⊗ボタン

通常飛行中に⊗ボタンを押すと、ドラゴンは加速を行ない、ぐんとスピードを上げることができる。また、この加速状態のときに同時にL3スティックを左右に操作すれば、普通より素早く左右のターンが行なえるのだ。ただしこの場合、回転半径が通常より大きくなる。なお、ドラゴンの飛行速度は、この加速操作以外の方法でも変えることができる。それは一度高く上昇したあとの急降下によるもの。上空からドラゴンの頭を下げて下降すると、重力に引かれてとくに加速の操作を行なわなくても猛スピードで降下する。ここで左右に急旋回すると、慣性で横滑り飛行なども楽しむことができるのだ。



横方向から攻撃を受けたときなどは、加速によって回避ができる。

## 左右スライド

L1・R1ボタン

急加速しての横滑り移動、それが左右スライドだ。L1ボタンで左方向に、R1で右方向にスライドすることができる。正面から攻撃が来た際に、緊急回避に使用するのがこの操作のメイン目的。スライドするスピードは⊗ボタンでの加速と同程度なので、同じようなタイミングで回避を行なえばいい。加速でよけるかスライドでよけるかは、要は、縦によけるか横によけるかというだけの違いである。また、正面を向いたまま横に平行に移動するという動きに注目すると、目標となる敵が複数横一列に並んでいる場合に、スライドしながら連続で攻撃するという戦法も取れる。左右スライドは、攻撃にと回避の両方に役立つとても優秀な移動手段なのである。



正面からの攻撃でも、曲線を描くものはスライドではよけられないことも。

## 180度ターン

L1ボタンとR1ボタンを同時に押す

飛行中にL1ボタンとR1ボタンを同時に押すと、ドラゴンがその場でくるっと後ろ向きに振り返る。これが180度ターンだ。ドラゴンは前方にしか攻撃できないので、目標となる敵を通り過ぎてしまった場合にこの180度ターンを行なえば、すぐに敵を視界に捉えることができる。とくに目標上空をうっかり間に通り過ぎやすい低空戦や、海に浮かぶ船がターゲットとなる海上での空中戦に重宝する動きだろう。さらに、この動きには回避に使える重要な特性がある。飛んでいたドラゴンが、急停止していきなり逆行するという不規則な機動を見せるため、まれに追尾弾ですらドラゴンを見失なって的を外してしまうことがある。またあるボス戦でも非常に重宝するようだ。



敵を追い越してしまっても、この操作ですぐに続けて攻撃ができる。

## ターゲット追尾ターン(空中戦のみ)

R2ボタン

空中戦でのみ使用できるのが、このターゲット追尾ターン。空中戦では手近な敵がターゲットに設定され、ドラゴンはそのターゲットを最優先の目標として認識している。ターゲットの敵にはロックオンサイト(遠距離だと青、近づくと赤になる円)がつねに重なっており、さらに画面にはターゲットの方角を示す矢印まで表示される。このR2ボタンを押しているあいだ、ドラゴンはつねにこのターゲットになっている敵を追いかけて、その方角に行こうとするのである。この移動は単純に攻撃する敵を捜すときにも便利だが、ターゲットとなる敵の動きが十分に速いと、その敵を追うドラゴンの動きも速く不規則になり、結果的に敵の弾がよけやすくなるという利点もある。攻防一体の特殊移動なのだ。



後述の◎ボタン操作で、ロックオンサイトの対象は任意に変更できる。

## 操作方法　～攻撃～

ドラゴンの基本となる攻撃方法はわりと単純だ。火を吐く、これだけである。ただ、空中戦と低空戦では、同じように見える火を吐く攻撃も微妙に特性が変わってくる。さらに空中戦においては、強力な直進火炎弾とやや弱いが敵を自動追尾してくれるホーミング弾の2種類を、プレイヤーが使い分けることができるのだ。攻撃手段が少ないなりに、きちんと敵によって使い分けないと、なかなか空中での戦いを制することは難しいだろう。

カイムの攻撃とのいちばんの違いは、やはり適当に連打しても敵に当たりはしないということ。複雑な機動で動き回り、360度全周囲から襲い掛かってくる敵が相手なのだから、きちんと狙いをつけないといけない。敵を照準に捉えるため、先に説明した移動操作もきっちり習得しておこう。



見当違いの方向に飛んでいく火の玉。射程のことも考えなくてはならない。

### ファイアーボール（空中戦のみ）

□ボタン

空中戦で短く□ボタンを押すと、単発のファイアーボールが発射される。この攻撃の特徴は、まず射程の限界にまで、ファイアーボールがひたすら真っ直ぐに飛んで行くということ。目標となるのは、撃った瞬間にドラゴンの照準が合っていたポイント。敵の有無に関係なく、そこまで一直線に飛んでいくのだ。また、敵に与えるダメージがドラゴンの攻撃手段のなかでもっとも高く、標的までの距離によって、ダメージが変化する。もちろん敵と接近しているほど威力も大きい。狙いにくい代わりに当たると大きい攻撃なので、動きが遅い敵に積極的に使おう。



ほとんど動かない敵には効果絶大。なるべく至近距離で撃とう。

### 対地ファイアーボール（低空戦のみ）

□ボタン

空中戦でのファイアーボールと同じ操作を低空戦で行なうと、やや毛色の違う攻撃となる。とはいえ、基本的な性能はほとんど同じ。ファイアーボールが照準に向けて直進するだけであること、他の攻撃よりダメージが大きいということは同様。空中戦と異なるのは、地面に着弾するために、そこから爆風が広がって、その爆風でも敵にダメージを与えられることだ。中心部分の直撃ダメージは、空中戦で撃ったファイアーボールの基本ダメージと同じ。そこから離れるにつれてダメージは弱くなっていくものの、かなりの範囲まで影響を及ぼす。



ドラゴンの形態が進化すると、爆風が広がる範囲も広がっていく。

## ファイアーブレス（空中戦のみ） ◉ボタン押しっぱなしで敵に照準を合わせてロックオンしたあと、◉ボタンを離す

空中戦で敵に重なり表示されたロックオンサイトが赤くなった状態だと、◉ボタンを押したまま敵に照準を合わせてロックオンし、そこでボタンを離すと性能のいい追尾能力を持つファイアーブレスを撃つことができる。同時に複数の敵にロックオンは可能で、その数はドラゴンの形態によって変化する。レベル1だと4体、レベル2だと6体、レベル3並びにカオス形態だと8体同時にロックオンできる。この攻撃の特徴は、とにかく命中しやすいこと。追尾ブレスは発射後2.5秒程度飛び続け、それ以上の時間敵が逃げ続けない限り命中する。その代わりダメージはやや少なめになっている。



敵によっては、このブレスですら回避してしまう素早いものもいる。

column

## ドラゴンの攻撃のダメージ

ここまでのドラゴンの攻撃に関する説明では、たびたび個々の攻撃方法の威力に違いがあるということを述べた。ここでは、実際の攻撃力について一覧データを並べて紹介してみよう。

まずは右下の表を見てほしい。これが、ドラゴンの各攻撃方法に設定された基本の攻撃力である。しかし、これは実際に敵に与えるダメージとは違う。なぜなら、これにP047で紹介したドラゴン自身が持つ基本攻撃力が関わってくるからである。しかも、単純な足し算ではなく、それぞれの数値を係数にした複雑な計算がなされているため。ここではその計算式まで紹介することはできない。だが、どの攻撃方法が、他の攻撃方法と比べてどれくらい強いのかということは、右下の表からもわかるだろう。

これで理解できるのは、当たりにくいファイアーブレスの攻撃力がいちばんが高いということ。ただ、これはあくまで1体の敵に1発しか当たらなかったと仮定しての話。もし、8発同時にロックオンができるカオス形態ドラゴンが、8発すべてを1体の敵に集中して撃ったとしたら、もちろん単純計算で攻撃力80となり、単発のファイアーブレスより強くなる。つまり、じっくりロックオンする余裕がある敵なら、集中ロックオンで倒したほうが早いのだ。逆に、狙う隙は一瞬ずつしかないが、至近距離まで近づけるという敵の場合は、その一瞬に単発のファイアーブレスを撃つほうが効率がよい。



敵との距離がここまで近いならファイアーボールのほうが効率的。両方併用でも可。

### ドラゴンの攻撃ダメージ一覧

| | 攻撃方法 | ダメージ |
|---|---|---|
| 低空戦 | 対地ファイアーボール（直撃） | 30（※1） |
| | 対地ファイアーボール（至近） | 21（※1） |
| | 対地ファイアーボール（爆風） | 12（※1） |
| | 全方位ファイアーブレス | 10 |
| 空中戦 | ファイアーボール | 30～60 |
| | ファイアーブレス | 10×α（※2） |
| | 大魔法攻撃 | 10×α（※2） |

※1　対地ファイアーボールは、着弾点から半径6m未満直撃）、半径6～8m（至近）、半径8m以上（爆風）の3段階の範囲でダメージが変わる。

※2　ファイアーブレスと大魔法攻撃は、弾が消えるまでのあいだに複数回ヒットすることがあり、同じ敵に10以上のダメージを与えることがある。

## 操作方法 ～特殊攻撃～

Operation ~Special Attack~

ドラゴンに乗っている際の特殊攻撃は、空中戦の場合と低空戦の場合で大きく違う。それぞれ対空攻撃向け、対地攻撃向けのタイプに特化しているのだ。ただし地上戦でのカイムの操作でいうフィニッシュブローのようなものはなく、あくまでカイムの魔法と同様にMPを消費するのだが、低空戦と空中戦ではMPの獲得法則がやや違っている。低空戦の場合、対地ファイアーボールで敵を倒すと、その敵に設定されたMPを獲得できる。入手MPはおおむね経験値が高い敵ほど多い。空中戦の場合、敵を倒してもMP獲得はできるが、さらに敵にトドメを刺さずに攻撃を当てただけでも設定されたMPを獲得できる。ちなみにフリーミッションでは、空中戦を追えてから連続して地上戦を選択した場合、なぜかドラゴンのMPが満タンになっている。



写真は女神の城・上空を追えてから城周辺を始めたところ。MPが満タンに。

### 大魔法攻撃（空中戦のみ）

MPゲージが光っているときに△ボタン

大魔法攻撃とは、空中戦でのみ使える特殊攻撃。一気に射程内の敵すべてをロックオンしたあと、ドラゴンから無数の追尾レーザー状の魔法が発射されるというものだ。MP消費は1ゲージ分。とにかく追尾能力が高く、魔法弾の速度も速いので、回避できる敵はほとんどいない。また、ひとつの魔法弾が同じ敵に複数回ヒットするのか、予想以上のダメージを与えられることもある。上空戦の場合はやたらと多くの敵が同時に出現することが多いので、強敵相手のときだけでなく、うっとうしいザコ敵に使ってもいいだろう。



ボス戦でも威力を発揮する大魔法攻撃。一気に大ダメージを与えられる。

### 全方位ファイアーブレス（低空戦）

MPゲージが光っているときに△ボタン

低空戦でのみ使える特殊攻撃が、この全方位ファイアーブレスだ。魔法扱いのブレスなので、もちろんMPを1ゲージ分消費する。この攻撃はドラゴンがその場に停止し、全方位に向けてファイアーブレスを乱れ撃ちするというもの。狙いを正確につけて撃っているわけではないようで、ごくまれに撃ち漏らしがある。とくにドラゴンの真下にいる敵には、当たらないことが多いようだ。射程はちょうど正面右上のレーダーに映る範囲の敵全体といったところ。時間制限つきのマップなどでは、この攻撃が有効だろう。



もし魔法反射属性の敵を撃ってしまっても、✕ボタン連打で逃げられる。

## 操作方法　～その他のアクション～
Operation ~Another Action~

ドラゴンの移動操作と攻撃操作をひととおり紹介したところで、残るその他の操作法についても解説しよう。「その他」と大雑把にくくってしまったが、とくに「ロックオンサイト変更」と「カメラアシストモード変更」のふたつの操作は、攻撃と回避という重要な要素に関わる大切な操作テクニックだ。それぞれ、やや使いこなすには難しいものなのだが、この操作方法を会得することで、格段に空中戦が楽になる。おそらく、ドラゴンの経験値稼ぎをするため、幾度となくフリーミッションやクリアずみのミッションを戦うことになるだろうから、その際にはぜひ、これらの特殊操作について鍛錬しておいてほしい。HP回復がないドラゴン戦闘を生き抜くには、プレイヤーのテクニックだけが頼りなのだから。


スタートボタンでポーズができるなどの基本操作は変わらないので割愛。

### ロックオンサイト変更（空中戦のみ）　◎ボタン

空中戦のあいだ、手近な敵に勝手にロックオンサイトが示されることは既に述べたが、この操作は、そのロックオンサイトを、プレイヤーの狙った敵に移動させるというもの。やり方は、ロックオンサイトを表示させたい敵に照準を合わせ、◎ボタンを押すだけ。逆に照準を敵から外した状態で◎ボタンを押すと、すべての敵からロックオンサイトが外れる。このロックオンサイトの変更テクニックを会得していると、前述のターゲット追尾ターン（R2ボタン）が真の効果を発揮し、自由に好きな敵を追いかけられるようになるのだ。


ロックオンサイトは、つぎに説明するカメラアシストにも関係する要素。

### カメラアシストモード変更（空中戦のみ）　L2ボタン

オプションのカメラアシスト設定では、空中戦でのカメラアングルをつねにドラゴン視点にしたり（モード0）、つねに敵を追いかけるようにしたり（モード3）することができるが、このL2ボタンは、押しているあいだだけ一時的にカメラアシストモードを変更するためのもの。状況によってドラゴンが向いているほうが見たかったり、敵の動きに注目したかったりということがあるだろうが、これで視点を自由に変えられる。なおアシストモードが1か2だと、L2ボタンを押してもあまり変わり映えがしない。基本設定は0か3がおすすめだ。


モードが0だとL2を押すとモード3の視点に、3だと0に変更される。

## ドラゴンから降りる(低空戦のみ)

SELECTボタン

低空戦でだけ行なうことができる操作。カイムをドラゴンから降ろし、地上戦へと移行させるためのものだ。しかし、ドラゴンに乗る場合と同じように、この操作もどこでも好きな場所で行なえるわけではない。カイムが降りるときには前方にジャンプしてドラゴンから降りるため、飛んでいるドラゴンの前が着地可能な地形である必要がある。森などは障害物にはならないが、崖や城には着地できないので降りることはできない。なお、普通では降りられない場所にいても、敵の攻撃を受ければ手近な着地可能ポイントに強制着地が可能だ

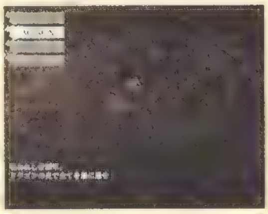


川の上なども、ドラゴンから降りられないポイントのひとつだ。

## 情報表示

R3ボタン

情報表示に関する操作は、カイムを操る地上戦でのものとまったく同じくR3ボタンで行なう。しかし表示される内容の面で、地上戦と空中戦では大きな違いがある。空中戦ではマップが表示されないのだ。そのため、自分の現在位置や、敵のいる位置をマップで確認することは不可能だ。その代わり、空中戦ではレーダーの探知範囲が広く、とんでもなく射程外の敵でもちゃんとレーダーに方向が表示される。実質的にマップは必要ないので安心だ。ステータス確認や、プレイモード選択画面へ戻る操作は普通にできる。



空中戦でのミッション情報には、簡単な戦闘の目的だけが示される。

# ドラゴン騎乗戦の注意点

Notes in Dragoon Combat

またもやくり返しになってしまうが、ドラゴンに乗って戦う場合の最大の注意点は、まずHP回復の手段がないことと、攻撃を防御する手段がないことだ。つまり、地上戦に比べ、格段にダメージを受けやすく、すなわちゲームオーバーになりやすいということだ。後半のボス敵クラスになると、難易度EASYに設定していても、シューティングが苦手な人はやられてしまうだろう。

空中戦でのHP切れを防ぐためのベストの方法は、ひたすら敵の攻撃を回避するための操作を習得すること。攻撃のほうのテクニックが多少不足していても、ロックオンによるファイアーブレス攻撃があるので敵に攻撃を当てることは難しくない。加速にスライド、そしてターゲット追尾を活かして、敵の弾をよけることに専念するのだ。



華麗によけられるようになると、どんどん戦闘がおもしろくなってくるはず。

# 契約者の操作　―地上戦―

**カイムやドラゴンとは、やや毛色が違う契約者の使用方法と操作方法。
ここでは、各契約者に関する詳細なデータもあわせて解説していきたい。**

## 契約者による戦いの特徴
The Feature of Contractor's Battle

　戦闘中にカイムの要求に応えて呼び出されるレオナール、アリオーシュ、そしてセエレの3人の契約者達。彼らは、カイムと同じような操作方法で操ることができるが、決定的に違う点がいくつかある。それを順に解説していこう。
　まず彼らにはHPの概念がない。敵にやられてもHPは減らず、ただHPゲージの代わりに表示された制限時間ゲージが、いやおうなしに減っていくだけだ。制限時間は全員共通で1分間。つぎに、彼らを呼び出せるのは、ひとつのミッション中に3回までということだ。また、魔法を使うのにMPが必要なく、制限時間内なら何回でも連発できるということ。そして最大の特徴は、魔法反射属性の敵にも、反撃されることなく攻撃ができるということだ。まさにいざというときに切り札となる連中だ。



日ごろの仕返しとばかりに魔法を連発。ストレス解消タイムだ。

## 契約者の準備
The Preparation of Contractors

　契約者を使うには、まず戦闘前の「契約者選択」で、同行させる契約者を選んでおく必要がある。ここで選んだ契約者しか、戦闘中に呼び出すことはできないのだ。また、さらにその前段階の準備として、契約者を仲間にしておかなくてはならない。契約者を仲間にする条件の詳細は、右の表にあるとおり。どれも時間制限を守って、特定のマップをクリアするというものだが、唯一セエレに限っては、さらに「一度ゲームをクリアする」という条件もついているので注意。ちなみに、各契約者と出会っていることが分岐条件になっているサブシナリオもある。このサブシナリオは、本編ストーリーを補足するものなので、見ておくと本編の物語を理解するうえで助けになるはず。武器が手に入るルートもあるので、ぜひプレイしておこう。

### 契約者を仲間にする条件

| 契約者 | 条件 |
|---|---|
| レオナール | 第二章第8節を20分以内にクリアする |
| アリオーシュ | 第三章第8節を20分以内にクリアする |
| セエレ | エンディング1を見たあと、<br>第四章第9節を20分以内にクリアする。 |

## 契約者の操作と能力

Operation and Ability of Contractors

契約者の基本的な操作方法については、左ページで簡単に触れたように、カイムとほとんど変わらない。カイムにできて契約者にできないのは、装備変更とドラゴン騎乗くらいだ。また操作にからんだ別の問題として、契約者にはチェインがなく、宝箱を見つけて開けても中身を取ることができないということがある。それ以外の操作フィーリングに関しては、とくにカイムと変わるところはない。下で、通常攻撃とその能力に関しての説明と、魔法とその能力に関しての説明をしておくので、よく読んでから契約者達を使いこなそう。状況次第では、かれらは超強力な味方となる。



契約者の最大メリットは、時間制限つきながら強力な魔法が使えること。

### 通常攻撃

■ボタン

通常攻撃の基本は■ボタンで、コンボもジャンプ攻撃もダッシュ攻撃も、カイムと同じやり方で出すことができる。操作方法としては、まったく同じと思ってもらってかまわない。それぞれカイムと違うのは、装備している武器の違いからくる、攻撃力とコンボの段数。それに関しては右の表にまとめておいたので、参照してほしい。あと気になるのは、攻撃速度に関してだが、ゲーム開始直後のカイムを加えて比較すると、速い順にセエレ＞カイム＞レオナール＞アリオーシュとなる。

#### 契約者の攻撃力とコンボ数一覧

| 契約者[武器名] | 攻撃力 | コンボ数 |
|---|---|---|
| レオナール[戒めの塔] | 12 | 9 |
| アリオーシュ[悲しみの棘] | 20 | 9 |
| セエレ[勇者のナイフ] | 4 | 10 |

### 小魔法・大魔法攻撃

△ボタン

カイムともっとも違うポイントとなるのが、契約者の魔法攻撃。MPを消費しないというだけではなく、ボタンを押す時間が長いか短いかで、2種類の魔法を使い分けることが可能だ。ボタンを長く(画面左下のMPゲージが光るまで)押すと遠距離攻撃向きの大魔法を、ボタンを短く押すと近距離にいる敵に有効な小魔法を使うことができるのだ。撃ち放題という点もありがたいが、何より魔法反射属性の敵に反射されないというのが強み。しかし撃ち放題とはいえ、魔法と魔法のあいだにはややタイムラグがあり、それも契約者ごとに違う。この点に関しての優秀さは、タイムラグが短い順にレオナール＞アリオーシュ＞セエレとなる。とくにセエレの小魔法は時間がかかり、次の魔法を撃つまでに約5秒ほど待たなければならない。乱戦の際に使用する場合は注意しよう。

#### 契約者の魔法の効果・ダメージ量

**レオナール(魔法名:妖精の羽)**

[小魔法] 妖精1匹が敵を追って飛んで行き、大ダメージを与える。ホーミング能力あり。与えるダメージ量は70。
[大魔法] 妖精の群れが遠くの敵を一気に撃ち倒してから戻ってくる。ホーミング能力あり。与えるダメージ量は10。

**アリオーシュ(魔法名:精霊の血)**

[小魔法] 精霊ウンディーネとサラマンダーが、敵を追って飛び大ダメージを与える。ホーミング能力あり。与えるダメージ量は70。
[大魔法] 最初に炎の柱、つぎに氷の柱がつぎつぎと地面を割って突き出し、遠くの敵まで吹き飛ばす。与えるダメージ量は10。

**セエレ(魔法名:ゴーレムの手)**

[小魔法] セエレの背後から、ゴーレムが両手を叩きつけて目の前の敵を叩き潰す。与えるダメージ量は150。
[大魔法] セエレの背後からゴーレムが手を伸ばし、拳を地面に何度も叩きつける。与えるダメージ量は10。

# Battle Technique 戦闘テクニック

『ドラッグ・オン・ドラグーン』というゲームの中で、戦闘が占める要素はたいへん大きい。ここでは、実戦で役立つ戦闘テクニックについて、基礎知識の復習を兼ねて解説していこう。

## 攻めの基本・地上戦
Bases of Offense - Ground Mission

戦闘で大事なのは攻撃と防御の両方。どちらが欠けてもいけない。まずは地上戦の攻撃テクニックに絞って、具体的な方法論を説明していく。

**◉ジャンプ攻撃の有効性**

攻撃速度が速いジャンプ攻撃ならば、重い武器を持っていても敵の先手を取りやすい。これを利用すると、敵を吹き飛ばす効果はあるが重くて振りにくいアックス、メイス、ハンマーなどの武器を、先制攻撃用に使用できるのである。敵が密集していたら、軽くジャンプしてL3スティック横＋■。これで敵はまとめてなぎ払われる。あとは武器を持ち替え、倒れた敵を好きに料理しよう。

**◉コンボの途中キャンセル**

たいていコンボは適当なボタン連打で出していると思うが、これだと好きなコンボ数で止められない。たとえば8発目まではよいが9発目の攻撃が隙が多くてダメだ、などという武器がある場合、途中で上手く止めたいことがあるだろう。それには防御に使うL2ボタンを使うといい。止めたい部分のひとつ手前の打撃の最中なら、いつL2を押してもいい。またコンボを最後まで出したあと、このL2キャンセルを行なうと、つぎのコンボに移るまでの隙が、わずかだが短縮できる。

**◉敵のレンジ外からの先制攻撃**

レーダーの範囲ぎりぎりに姿が見えている敵がいた場合、遠距離型のフィニッシュブローが使えれば安全に倒せる。扇形の衝撃波を放つタイプがもっとも遠くまで飛ぶが、レベル4に成長している必要がある。まず敵に対して横向きにコンボを始め、△を押したら方向修正。ただし敵と自分の居場所に高度差があると上手くいかないので注意。

**◉チェイン用の武器を持て**

チェインに向いている武器は軽くて攻撃力が低く、敵を吹き飛ばせないもの。軽いスピアがあれば、それがいちばんだ。HPが減ってきたら、この武器でチェインをつないでスフィアを出そう。



こんな巨大な剣も楽々振れる。ジャンプ斬りだけで最後までいってもいい。



これくらい離れていても、届いてしまうことも。魔法はMPがもったいない。



既に死んだ敵に、さらに斬りつけることが可能。しつこくチェインを狙え。

## 攻めの基本・低空戦
Bases of Offense - Low-Altitude Mission

低空戦でのドラゴンの戦いには、コツというほどのものはない。人間に比べ、ドラゴンがあまりにも強すぎるからだ。カイムに経験値も入らないので、時間が惜しいときにだけ使いたい。

**◉ドラゴンは移動手段**

途中で敵の増援が出てくるマップの場合、増援の出現位置まで走っていては時間が足りないこともある。こういうときこそドラゴンの出番だ。事前に敵の種類や配置を確認するのにも使える。

**◉魔法反射属性の敵もドラゴンで倒す**

魔法反射属性の敵でも、10分の1以下になるがドラゴンの炎でダメージを与えることができる。そこで、炎を撃ったらすぐに加速か横スライドでよければ、反撃弾をかわしつつダメージを与えられる。


ドラゴンの攻撃力が十分なら、多少耐性がある敵でも十分に倒せる。

## 攻めの基本・空中戦
Bases of Offense - Sky Mission

空中戦の攻めの基本は、何といっても移動操作との組み合わせによる戦闘テクニックを駆使すること。攻防一体を目指せ。

**◉ターゲット追尾の活用**

素早くてロックオンさえできないような敵は、ロックオンサイトを表示させてからR2押しっぱなしで自動追尾するといい。ときどき照準が合うので、その際にロックオンブレスを撃てばそのうち当たる

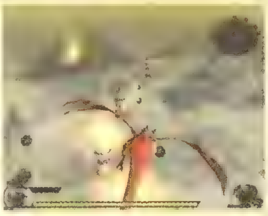
ロックオンサイトを速い敵につけるには、一度◎ボタンを押してロックオンサイトを解除し、目標の敵が近くにいるときに再度◎を押す。サイトは手近な敵につくので、自動で目標が選ばれるはず。

**◉ジグザグロックオン**

別名首振りロックオン。ドラゴンを左右にふらふら動かし、いっしょに左右にゆれる照準を使い、横に並んだ敵複数を一気にロックオンする。敵が直進弾を撃ってくるタイプなら、この動きが同時に回避行動になる。首振り速度を上げれば追尾系の攻撃を振り切れることもよくある。

**◉高＞低の法則**

空中戦ではなるべく高いところに位置取りしたい。半端な高度だと、上と下の敵から同時に攻められてしまうからだ。急降下で敵に急接近して素早く至近弾を当てられるというメリットもある。


こういう敵はジグザグロックオンがやりやすい。砲台の弾もよけられる。

# 守りの基本・地上戦

Bases of Defense - Ground Mission

続いて攻防の「防」の基本を解説していこう。地上戦での守りの基本は、じつはそれほど重要ではない。やはりスフィアによるHP回復ができるというのが大きい。だが、敵が点在しているマップでチェイン攻撃が続きにくい場合には、やはり守りが大事。カイムの身の守り方を考えたい。

**◉つねに敵を正面に**

カイムのL2ボタンによる防御は、正面からの攻撃しか受け止められない。そのため、つねに戦うべき敵に向かって立ち、敵の行動を見守る必要がある。だが、たまにカメラアングルが勝手に変わってしまうことがあるかもしれない。そんなときは、L2ボタンを1回押すと、視点がカイムの背後にすぐ戻る。とっさに後ろを向くときにも便利。また自動的に防御状態になるので、その点も使いやすい。

**◉緊急時のコンボ中断はローリングで**

敵の一団に突っ込み、コンボで気持ちよく倒していたら、倒し損ねた敵が剣を振りかぶって今にも斬りかかってきそうな様子。こういう場合、とっさにL2で防御してしまうかもしれないが、これだと剣を一度振り終わるまでは防御できない。そこで使えるのがL1、R1の左右ローリング。ローリングだと、剣を振っているモーションの途中でもキャンセルして転がることができるのだ。

**◉魔法による緊急避難**

MPに余裕があれば、魔法を使うことで敵のタコ殴りから逃げることができる。魔法を使った瞬間はわずかだが敵の攻撃を受け付けない時間があり、さらにカイムが魔法を使っていると、なぜか敵の攻撃頻度が一時的に下がるのである。相手が魔法反射属性だとしても大丈夫。反撃弾はカイムが走り回っていれば意外と当たらない。魔法を発動させたら速攻でその場から逃げよう。

**◉頼りになる契約者**

やはり究極の防御方法は、契約者に代わりに戦ってもらうこと。これならカイムの残りHPが1だろうと安全に逃げ出せる。あとはマップ上にあるスフィア入り宝箱が置かれている場所まで、契約者に行ってもらえれば大ピンチも簡単に脱出可能。ドラゴンで移動するという手もあるが、もし弓兵にでも狙われたらイチコロなので用心すること。ちなみに条件を満たすと現われる武器入り宝箱は、一度武器を取ったあとでも、再プレイ時に条件を満たせば全回復スフィア入りで現われる。



遠距離系の敵は、油断せず動きをよく見てないと、横合いから殴られる。



転がる方向はよく考えること。敵に向かって転がっては逃げられない。



魔法であれば回復魔法でも攻撃魔法でも何でもいい。必ず敵がひるむのだ。

## 守りの基本・低空戦
Bases of Defense - Low-Altitude Mission

低空戦でのドラゴンの唯一の敵は、対空攻撃能力を持つ者のみ。しかし、敵は数で攻めてくることが多く、なかなかつらいところだ。

**◉安易な加速、スライドは厳禁**

うっかり飛びすぎて周囲を対空兵器で囲まれていたという場合、上空戦と同じつもりで加速やスライドを行なうのは危険。前後左右から同時に撃たれていたら、どこに行っても当たってしまう。普通に旋回したほうが避けられることが多いのだ。

**◉カイム脱出でドラゴンを守る**

上と同じく前後左右を挟まれた場合、セレクトボタンでとっさにカイムを降ろすという逃げ方もある。たとえ矢が当たる寸前でも、カイムが降りれば地上戦にモードが切り替わるからだ。やや裏技。



攻撃は最大の防御のことわざどおり、囲まれたら魔法で一掃するのが一番。

## 守りの基本・空中戦
Bases of Defense - Sky Mission

空中戦での守り＝回避の基本は、前後左右だけでなく、上下の空間も利用するということ。完全に囲まれたように見えても、大空には意外と逃げ場が多いものなのだ。

**◉急降下での攻撃回避**

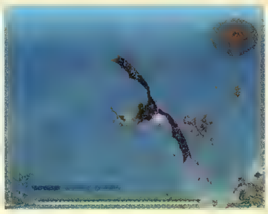
敵の数が多すぎて、まともに戦っては不利だという状況でのベストの逃げ方は、急降下による緊急離脱。とっさに操作しやすく、逃げるスピードもピカイチなのだ。もちろんある程度高いところにいないと無理なので、いつも一定の高度を維持するよう意識しておきたい。

**◉旋回とスライドのコンビネーション**

追尾弾の回避に向いているのが、この旋回とスライドの組み合わせ。弾の音を聞いたら右か左のどちらかに旋回し、一瞬あとに旋回したのと逆方向にスライドする。これを2、3回くり返すのだ。動きを想像してもらうとわかるが、この動きは鋭いジグザグの軌道なのだ。間違って旋回した側にスライドすると、もとの位置に戻ってしまうので注意。

**◉たまに無敵の180度ターン**

実感している人もいるだろうが、L1とR1同時押しの180度ターンは、状況にもよるが妙に敵弾の回避確率が高い。弾音はするがどこから撃たれたかわからないときなどは、試してみて損はない。



とくに緊急事態でなくても、やってみると気持ちがいい急降下。

## 状況別テクニック～VS弓兵・魔法兵(地上戦)

Case Study ~ VS. Archer•Magician

ここからは、細かい状況別の戦い方を詳しく説明していこう。まずは弓兵や魔法を使う敵の場合。

弓兵の場合、たいてい2～3人でひとつの小隊を作り、それが近い場所に2～3小隊集まっている。1小隊は固まって移動するので、小隊単位で片づければ、多方向から攻撃される危険性が減っていく。そこで、まず最初は攻撃力の高い武器を使ったダッシュ攻撃かジャンプ横斬りで、1小隊をまとめて片づける。接近中に撃たれそうになったら、左右移動でかわして速度を落とさず再接近を試みよう。残りは一度弓兵の射程外まで逃げてから、再度同じ方法で片づけていくといい。

魔法を使う連中は、ひとりずつ点在しているのでこの方法が通用しない。いちばん近い奴に走って近づき、魔法を撃たれそうになったら止まって防御。これをくり返して接近し、剣が届く距離になったら攻撃の隙を突いてジャンプ横斬りだ。ひとり倒したら防御状態のままじりじり下がって距離を取り、再び最初からくり返そう。



走っては止まって防御のくり返し。「ダルマさんが転んだ」と同じ要領で。

## 状況別テクニック～VS石弓・投石器(地上戦)

Case Study ~ VS. Catapult•Giant Sling

石弓や投石器の攻撃は、一見、真正面にしか飛ばないように見えるが、意外と左右を調整して正確にこちらを狙ってくる。マップが広くて、横から回り込めそうな場合は、迷わずドラゴンに乗って速攻で移動し、背後からのファイアーボールで無防備なワーカーを倒してしまえばいい。ただし、狭い谷など左右へ回り込む空間がない場合は、ドラゴンに乗るのは禁物。こういうときはカイムの出番。もちろんカイムで行っても、相手はきっちり狙ってくるのだがが、カイムの場合、L2の防御という無敵のガード法がある。石弓も投石器も発射のモーションが大きく、発射音もはっきりしているため、攻撃が来るタイミングを見逃す危険性はほとんどない。矢や石が飛んで来るのが見えたら、ダッシュでその場から離れよう。問題なのは、途中で襲ってくるほかの敵兵。こいつらと戦っているときに射撃されるとかなり危険。ここは、アックスやメイス、ハンマーなど、敵を吹き飛ばす系統の武器を持って、なるべく少ない手数で敵を蹴散らし、先に進めるようにしておこう。



こんなに攻撃を受けても、防御していればダメージはゼロ。カイムって凄い。

## 状況別テクニック〜VS対空兵器(低空戦)

Case Study ~ VS. Anti Aircraft Weapon

どうしてもドラゴンに乗った状態で、対空攻撃を仕掛けてくる連中と戦う必要に迫られた場合、勝利のコツは撃たれるまえに撃て、である。低空戦のときに撃てるドラゴンの対地ファイアーボールは、わずかではあるが発射角の調整ができる。この発射角を調整して、対空兵器が姿を現わすまえに、レーダーに映る範囲ギリギリのあたりの地面を無差別攻撃するのである。敵が見えていようが見えていまいが、とにかく連射連射。投石器を除けば、攻撃レンジはドラゴンのほうが広いのだ。やや運任せにはなるが、角度調整に慣れてくれば、敵を示す赤い点がレーダー上に姿を現した瞬間に倒すことができる。また、たまに敵がマップ上に姿を現す前に着弾してしまっても、遅れて発生した爆風で吹き飛ばしてくれることもあるのだ。R3ボタンを押して、敵のHP表示をオンにしていれば、遠くの敵の位置も多少わかるので狙いがつけやすい。もしも、上手く敵を倒せないうちに接近してしまいそうになったら、素早くL1＋R1で戻ってやり直そう。



これくらいの角度。まれに刺し違えて撃ってくることもあるので注意。

## 状況別テクニック〜VS体当たりする敵(地上戦)

Case Study ~ VS. Charging Enemy

戦うにはちょっとやっかいな相手として、突進攻撃を使ってくるナイト系とシールド系の敵がいる。かなりのスピードでいきなり突進してくるので、カイムの装備によっては、動きに反応して武器を振ってもさきに向こうの突進で吹き飛ばされる。しかもシールド系に至っては、突進中は盾を構えているので剣攻撃が通用しないのだ。魔法で遠くから片づけるというのも手だが、魔法反射属性のクリムゾン・シールドなどもいるので難しい。

もっとも基本的なのは、突進を防御で防いでから止まった相手を斬るという方法。しかし、これは突進した勢いで遠くまで行ってしまい、追いかけて攻撃しようとした瞬間につぎの突進を食らうことも多い。そこで突進されるまえにL2ボタンを押しながらの左右移動で、突進を真正面からガードできるように調整するのだ。成功すると、相手はそのまま跳ね返されて来たほうに戻っていく。これならあまり距離は開かないので、ちょっと進んで前方ジャンプ斬りをすれば攻撃が届く。



敵を吹き飛ばせる武器なら、再度の突進を恐れずトドメを刺せる。

## 状況別テクニック～VS攻撃を防御する敵(地上戦)

Case Study ~ VS. Shield Master

どんな敵も、一定確率でこちらの攻撃を盾などで防御してくることがある。ただ、その頻度はとても低いし、普通は防御されても気にせずにコンボを続けていれば、防御を止めた瞬間に倒せるはず。だが、一部にはこの防御確率が異常に高いうえ、防御後に素早く反撃をしてくる敵がいるのだ。装甲強化属性の敵はおおむねそれに類するが、それ以外ではガード、エンパイアガード、それとキング系の敵が防御&反撃をよく行なってくるようだ。

このような反撃つき防御を相手が行なう場合、カイムの攻撃が当たったときに、ギィンという感じの大きな金属音がする。この軋むような音がしたら、即座にL2ボタンでコンボをキャンセルし、防御状態になろう。止められそうにないタイミングなら、L1かR1のローリングで反撃をかわすこと。だが、もうひとつだけこういった敵に対処する方法がある。それはお馴染みジャンプ斬り。どうやらジャンプ斬りは敵のガード確率が低いようなのだ。困ったときはジャンプ斬り、というわけだ。



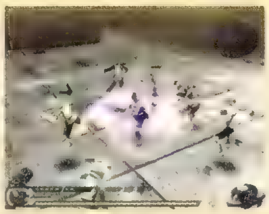
大きな金属音が聞こえたら危険信号。すぐに攻撃を止めて防御だ。

## 状況別テクニック～VS大柄な敵(地上戦)

Case Study ~ VS. Gigantic

ここでいう「大柄な敵」というのは、イコール「のろまな敵」という意味。上で紹介したキング系もそうだが、この手の敵は2～3体のコンビで現われ、その破壊力でもって、カイムを袋叩きにしてしまう。ただ、こういう奴らは動きの鈍さに勝機を見出すことができるのだ。

必要なのは、レベル1のコンボ数が3で、フィニッシュブローが円形タイプで、なるべくスピードが速い武器。カイムの剣などが、この条件を満たす武器だ。この剣を使って、とにかくレベル1のフィニッシュブローを連発するのだ。上手く最初の一撃が決まって全員が吹き飛んだら、あとは倒れた敵の1体に集中して、同じことをくり返すだけ。残りの敵はというと、起き上がってのんびりカイムに接近し、勝手にフィニッシュブローに巻き込まれてくれる。この円形フィニッシュブロー連発は、序盤の敵の挟み撃ちに対して効果を発揮する。しかし、敵の動きが素早かったり数が多かった場合、連発が早くても隙を突かれてしまうので注意。



第一章の第4節などは、この技が使いやすい局面。必殺FBバリアーだ。

## 状況別テクニック〜VSアンデッド(地上戦)

Case Study ~ VS. Undead

ここでいうアンデッドとは、アンデッド・ナイトとレイスという2種類のモンスターのことを指す。こいつらは他の敵とは違い、カイムが近くに接近すると、地面から湧いて出てくるという特徴がある。これがじつは大問題。接近するまで現われないので、遠くからフィニッシュブローや魔法などで安全に倒すことができないのだ。さらに出現のモーション中しばらく無敵状態なので、もうひとつのカイムの武器である出会い頭のダッシュ斬りやジャンプ斬りが非常にやりにくいのだ。しかし、これらの敵の出現ポイントの近くに壁などの障害物があるなら、ダッシュ状態で接近し、アンデッドたちが地面から湧き始めたらいったん障害物に向かってに進路を変え、完全に出現したところで改めて向きを変えてダッシュ斬りを行なうといい。ただし、近くに行かないと出現しないということは、逆にいえば各個撃破がやりやすいということでもある。時間に余裕があるミッションなら、1体ずつおびき寄せて倒していくのがもっとも安全な戦法だろう。



魔法が使える状態なら、わざと湧くだけ湧かせてまとめて片づける手も。

## 状況別テクニック〜VSシャドウ(地上戦)

Case Study ~ VS. Shadow

特定の場所に潜み、カイムが近づいたときだけ現われる謎の敵シャドウ(出現場所はP394参照)。こいつを倒すのはかなり難しい。なぜなら、出現したシャドウは、一定時間が過ぎると消えてしまって二度と現われないからだ。こいつを倒すのに必要なのは、攻撃力が高くコンボが速い武器。とにかく速攻で勝負を決めなければならない。

具体的な攻略方法だが、シャドウの行動パターンは決まっていて、その場に留まり紫色の光に包まれ魔法を連発するモードと、真っ黒の影状態になって動き回り武器で攻撃してくるモードの2種類がある。魔法連発時のシャドウはカイムの攻撃を受け付けず、ダメージを与えられるのは影状態のときだけ。この時に、まずはアックスやメイスなどの吹き飛ばし系武器で倒して動きを止め、続いて装備をコンボ用のものに変え、ひたすら連続攻撃するのだ。しばらくすると魔法連発モードに戻るので、防御してつぎのチャンスを待つ。このくり返ししかないだろう。とにかく手数の多さが鍵だ。



シャドウを逃すと、そのミッションをクリアするまで二度と現われない。

## 状況別テクニック〜VSホーミング弾(空中戦)

Case Study ~ VS. Homing Bullet

地上戦のテクニックが続いたところで、ドラゴンの操作に関するテクニックも解説しておこう。

空中戦で困るものの筆頭が、ドラゴンをしつこく追ってくる敵のホーミング弾(追尾弾)。よけ方がわからないと、おもしろいように食らってしまう。まずは、この弾の動きを理解しなくてはならない。弾を発射する敵がドラゴンの正面にいるとしたら、ホーミング弾は発射後にいったん外側に向けて大きく膨らんだ曲線軌道を描く。そしてそのままカーブを描いた軌跡で、ドラゴンに向かってくるのだ。もし、ドラゴンが移動すると、そのカーブの角度を修正しつつ飛び続け、最終的にドラゴンに着弾する。この弾の弱点は、このカーブの角度修正に限界があること。あまり大きく曲がることはできないのだ。たとえば、先ほどのような軌道の弾の場合、発射した敵に向かって突っ込めば、Uターンするほどには曲がれないので軌道から外れてしまう。あとは一定時間経過すれば弾は消えるので、急降下で一目散に逃げる、という手もあるだろう。



典型的なホーミング弾の軌道。タイミングよく直進加速すればよけられる。

## 状況別テクニック〜VS動きが素早い敵(空中戦)

Case Study ~ VS. Rapid Enemy

空中戦が苦手な人が手こずるのが、この動きが素早い敵。狙って撃ちたくても、画面に現われたかと思えばすっと消えてしまう。名前を挙げるなら、エンパイア・ドラゴンやスピリットなどがこのタイプ。これに関しては、既にこの章の冒頭、「攻めの基本・空中戦」で解説したとおり、R2ボタンを押して行なうターゲット追尾を使うのがベスト。ただ、ホントに苦手な人の場合、ロックオンサイトを敵に合わせることも難しいだろう。

だが落ち着いて戦えば、一部の敵には対処可能になるはず。たとえばスピリットの場合、ずっと超高速で飛び回っているようだが、時々攻撃のためにドラゴンの真正面に来るのだ。これはドラゴンもダメージを受けるが、スピリットにも攻撃を当てるチャンスとなる。まったくドラゴンを移動させなくても、勝手に正面に来てくれるので狙い放題だ。P164からの敵データを参照したり、実際のゲームで敵の動きをよく観察して、相手の行動パターンを見切ってしまうのが空中戦制覇の近道だろう。



攻撃も食らうが相手から照準に飛び込んでくれる。■ボタンでロックオンだ。

## 状況別テクニック～VS無敵時間がある敵(空中戦)
Case Study ~ VS. Attack Canceler

空中戦でもっとも面倒だと思われる敵、それが無敵時間を持っている奴らだ。たとえば、装甲を開閉し、閉じているときはダメージを与えられないゴーストや、鎌を持っているあいだは炎を全部跳ね返すスペクターなどがそのタイプ。このような敵は、とにかくじっくり相手の動きを観察することだ。左ページで述べたことと通じるが、焦らずに対処することが、空中戦のコツのひとつ。敵も味方もスピードが速いので惑わされがちだが、それだけに判断力が要求されるのである。こいつらの場合、さきにロックオンだけしてその状態をキープし、攻撃が通じるタイミングになったら発射。これだけでいい。だが、そのために必要なのはカメラアシストの設定。おすすめなのは、ターゲットに視点を固定しっぱなしにするモード3。この設定なら敵の姿をずっと追ってくれるので、攻撃タイミングは丸わかりだ。もし普段モード1とかでプレイしてるなら、L2ボタンの視点切り替え機能を使えばいい。この場合ボタンを押しているあいだだけ敵を追ってくれる。


こいつは攻撃してはいけないタイミングがある敵。対処法は左と同様。

## 状況別テクニック～障害物を越える攻撃(地上戦)
Case Study ~ Attack over troubled barricade

ここまでカイムのさまざまな攻撃方法のバリエーションを解説してきたが、ある特定のごくごく限定された条件でのみ役に立つ、ちょっとした追加テクニックを紹介しておこう。

まずダッシュ攻撃の追加情報。ダッシュ攻撃とは、ダッシュ中に■ボタンを押すことで、広い範囲に衝撃波を巻き起こして敵を倒す技。この発生する衝撃波はじつは障害物を通り越すことができ、壁やバリケードの向こう側の敵も倒すことができるのだ。普通、障害物は魔法や弓矢を防いでしまうのだが、ダッシュ攻撃は例外となるらしい。

さらに障害物を越えられるのはダッシュ攻撃だけではない。各武器に備わった特殊攻撃、フィニッシュブローも障害物を越えることができるのだ。これを応用すると、矢の攻撃が嫌なアーチャーも、障害物越しに遠距離攻撃型のフィニッシュブローで倒すことができてしまう。この知識がそのまま役立つシチュエーションはそうそう多くはないだろうが、覚えておいても損はないだろう。

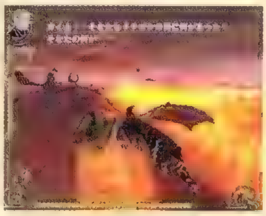

こんなに大きい機械も衝撃波を止められない。裏側にいるワーカーも倒せる。

## 状況別テクニック～無敵の180度ターン(低空戦・空中戦)

Case Study ~ Invincible 180D Turn

低空戦や空中戦で、ある意味無敵ともいえる攻略法がある。入力のタイミングが非常にシビアだが、敵の攻撃が近づいてきたら、ぎりぎりまでひきつけてL1とR1ボタンを同時に押し、180度ターンを行なう。ドラゴンの向きは前でも後ろでもOK。ホーミング弾を撃ちながらしつこく追いかけてくるエンパイア・ドラゴンや、第八章で出現するエンシェントドラゴンと戦う際に、たいへん重宝するテクニックだ。

このテクニックが通用するのは、180度ターンを行なうときのドラゴンに無敵状態があるからだと考えられる。ただし無敵状態はほんの一瞬のみ。このため、入力のタイミングは敵との距離や敵の攻撃の速度によって微妙に変化する。同じ種類の敵と何度も戦ってコツをつかんでおこう。また無敵状態以外にも、ターンの瞬間に前を向いたドラゴンの体が横向きになるため、敵の攻撃がすり抜けてしまうのではないかとも考えられる。これは比較的狙いやすく、地上から放たれたアーチャーの弓矢や斜め方向から回り込んでくるガーゴイルのホーミング弾などは、これでほとんどかわすことができる。



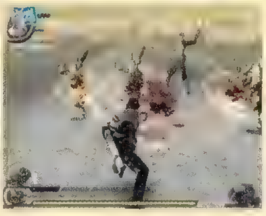
結局のところ、タイミングがかなりシビアなので実用性は薄め。残念。

## 状況別テクニック～どうしても勝てない場合

Case Study ~ The Last Way to Win

ここまでいろいろな攻略テクニックについて述べてきたが、それでもクリアできない人はどうすればいいのか？　答えは簡単、無理せず「EASY」モードでプレイするべし、である。「EASY」モードになるとかなり難易度が下がり、わりと適当にボタンを連打しているだけでも、たいていの敵には勝てるようになる。そのうちレベルも上がるので、根気よくやっていれば、必ず最初のエンディングまでいけるはず。

ただ、「EASY」モードでのプレイがおすすめできない理由がひとつある。一部の武器が、「EASY」モードでは出現しないのである。あるエンディングを見る条件に、すべての武器を集めるというものがあるので、全エンディングクリアが不可能になってしまうわけだ。ただ、このゲームの場合、すでにクリアしたミッションも後でやり直すことができる。「NORMAL」モードでないと武器が出ないミッションだけ難易度を変えてプレイして、残りは「EASY」モードで気楽にプレイ、これでも十分楽しめるはず。ぬるいプレイを恐れる必要はまったくない。



レベルが上がってから第一章をやり直せば、あまりの楽さに驚くはず。



The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.



# Weapon Data

【 武器データ 】

**『ドラッグ オン ドラグーン』に登場する武器の数は、なんと合計65種にものぼる**
**この項では、そのすべての武器の詳細なデータを、一気に解説していきたい**

## 武器データの見方



**▶武器名**

各ページいちばん左上が武器名。右側に読み、下に英字での名前も記してある

**▶分類**

その武器の分類。ゲーム中の装備変更画面の順番と同じく、ソード、ロングソード、スピア、ロッド、アックス、ポールアックス、メイス、ハンマーの順に並んでいる

**▶所持魔法**

その武器を装備しているときに使用できる魔法の名前 すぐ右にあるのは英字名

**▶基本性能**

その武器の特徴。「攻撃範囲」、「切れ味」、「材質」の3項目は、ゲーム中に確認できるものと同じ。なお「振り具合」というのは、その武器を振り回せるスピードを8段階で示したもの。またそれは同時に、敵に1回斬りつけたあと、次に何秒以内に斬りつければチェインが成立するかということも示す。具体的に振り回す速度の速い順に示すと、大変軽い(4.2秒)>軽い(4.3秒)>やや軽い(4.6秒)>普通(5.2秒)>やや重い(6秒)>重い(6.6秒)>大変重い(7秒)>凄く重い(7.8秒)となる。カッコ内はチェインが成立するための制限時間

**▶入手場所**

その武器の手に入れ方を、入手する章と節(あるいはフリーミッションのマップ名)/入手方法、の順で示した まれに複雑な手順を必要とするものがあるが、それらに関しては、「ミッション攻略」の章に詳細な攻略方法を書いているので、その参照ページ数も記している

**▶剣に秘められた物語**

ゲーム中の装備変更画面で確認できる、その武器のバックグラウンドストーリー。本来、全文を読むには武器を最高レベルにまで成長させなければならない

**▶武器レベルアップデータ**

各武器のレベルアップ関連のデータを表で示した。表中、各項目の意味は以下の通り

○**レベル**……その武器のレベル。

○**必要経験値**……そのレベルに武器を成長させるために必要な経験値。敵1体ごとに設定されている経験値ではなく、武器の場合は倒した敵の数がそのまま経験値となる。たとえば、「古の覇王」(P86)の場合、レベル2になるための必要経験値は320、つまり320体の敵を倒すとレベルアップする。

○**攻撃力**……そのレベルでの武器の基本攻撃力。ただし、コンボの何段目であるかで攻撃力は変化する。具体的には、1〜6段目までは基本攻撃力のまま、7〜11段目までは基本攻撃力の1.5倍、12段目以降は基本攻撃力の2倍となる

○**コンボ数**……そのレベルでの最大コンボ数。詳しいコンボの内容は、「コンボ解説」の項で示す。

○**FB攻撃力**……フィニッシュブロー(以下、FBと略す)時の攻撃力。基本攻撃力に、この数値をかけたものが実際の攻撃力となる。前述の「古の覇王」の武器レベルが3(基本攻撃力27)のときにFBを出した場合、レベル1FB(5段目で発動)ならば攻撃力54、レベル2FB(7段目で発動)ならば攻撃力81、レベル3FB(10段目で発動)ならば攻撃力108となる

○**重量**……その武器の重さ。武器を振り回す速さに関係し、レベルアップによって重量が増える武器だった場合は振り回す速度に影響が出る

**▶魔法レベルアップデータ**

その武器を装備中に使用可能な魔法のデータを表で示した。表中、各項目の意味は以下のとおり

○**レベル**……魔法のレベル。武器レベルと連動して上昇し、さらに最大MP量にも関係する。レベル1の最大MPは10、それ以降、20、30と増え、レベル4での最大MPは40となる

○**攻撃力**……その魔法の攻撃力。複数の弾を撃つ魔

法の場合、1発ごとの攻撃力となるので注意。

○**消費MP**……そのレベルで魔法を使用するのに必要なMP。またこれは同時に、使用する魔法レベルを自分で選べるかどうかも表わしている。レベル1から4までの消費MPが同じ場合、武器レベルが4まで上がっていると魔法もレベル4の効果でしか使えない。だが、レベル1から4までの消費MPが違う魔法の場合、MPがレベル1の分だけしかたまってなければレベル1の効果が出て、MPがレベル3の分までたまってればレベル3の効果が出る。覚えておくといいだろう。

○**効果時間**……その魔法が発動し、消えるまでにかかる時間。連発するタイプの魔法の場合は1発ごとにかかる時間となるので、実際には弾数ぶんだけ魔法効果が続いている時間は長くなる。

○**硬直時間**……魔法を発動させたあと、しばらくカイムが動けなくなる時間を大雑把に示す。ただ各魔法には敵の攻撃を受け付けない「無敵時間」が設定されており、硬直が長い魔法は無敵時間も長いので、さほど気にする必要がない項目。

○**効果・備考**……その魔法の効果を端的に示した。攻撃魔法の場合、攻撃パターンを簡単に分類し、さらに複数の弾を発射する場合はその弾数も示している。攻撃パターンは以下の通り。

・直線弾＝カイムの向いている方向に向け、一直線に飛んでいくタイプ。弾数が複数になると、2発目以降は斜め方向に発射される。

・ホーミング弾＝視界内の手近な敵に向かって飛んでいくタイプ。一度敵に当たっても、効果時間中なら弾は画面内に残っている。

・ブーメラン弾＝カイムのいる場所からブーメラン上の軌道で飛んでいくタイプ。弾数が複数の場合も、2発目以降の軌道は同じ。

・回転弾＝カイムの周囲を一定時間回転し続けるタイプ。カイムが移動してもついてくる。

らせん弾＝カイムのいる場所を中心にして、らせん状に弾が飛んでいくタイプ。

・落下弾＝頭上から雷や岩などが落ちてくる。落下地点はカイムのいる場所か目のまえ。弾数が複数の場合、2発目以降の落下地点は前方に移動していくが、まっすぐ正面ではなくやや左右にブレる。

・噴出弾＝地面から何かが噴き出すタイプ。攻撃ポイントは落下弾とほぼ同じ。

・爆発＝カイムがいる場所を中心にして、大きな爆発が起きるタイプ

・地雷＝弾や魔法陣がカイムの目のまえに出現し、敵が触れると爆発する。カイムが移動しても、その場に残る。弾数が複数の場合、2発目以降の出現位置は落下弾や噴出弾とほぼ同じ。

**▶コンボ解説**

その武器のコンボを図解したもの。下の例は「忘却の羽」(P149)のコンボ図。真上から見たカイムのモーションを、レベルごとに段を分けて示している。下のコンボ図にある数字はコンボの段数なので、見るときはこの順番で。オレンジの△はFBの入力タイミング。ここから2段あとのオレンジの枠線で囲まれたモーションの部分で、実際にFBが発動する。たとえば、レベル2のFB(⑤で発動)を出したいなら、その2段手前の③のタイミングで△ボタンを押せばいい。

**▶魔法解説**

その武器で使える魔法の詳しい説明。使い方のコツなども示している。

**▶フィニッシュブロー解説**

その武器のFBの特徴や使い方のコツなどの説明。

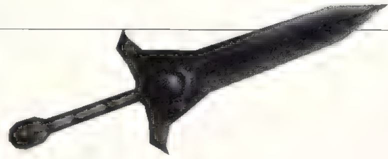
**コンボ解説図**



# 古の覇王 （いにしえのはおう）

【 Ancient Dark 】　■分類：ソード

■所持魔法：トールクロウ（ Thor's craw ）



【 基本性能 】 攻撃範囲：広い／振り具合：大変軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：ダークマター

【 入手場所 】 第十一章第1節「迷路」（地上戦）：5F北東の部屋に特定のルートで行き、出現した敵を全滅させると宝箱出現（P332参照）。NORMAL時のみ。

ソード系の中では、もっとも高い攻撃力を誇る剣。また剣を振ると切っ先から黒いオーラが伸び、攻撃範囲がかなりの広さになるのも魅力。レベルアップに必要な経験値は多く、ゲーム終盤にならないと手に入らないが、入手後は早めに鍛えておきたい武器だ

～剣に秘められた物語～

太古の文明で絶大なる権力を持っていたといわれる王が所持していた剣。その覇王の手により王国は栄華を誇り、繁栄を極めたが……。熟れた果実は腐り落ちていくのみ。王の権力の元で奢り昂り、自ら歩むことを止めた民により、王国は堕落し衰退の道を辿っていく。すでに己の力ではどうすることも出来なくなっていることに気付いた王は、邪神を自らの愛刀に召還し、堕落した民の虐殺を繰り返す。剣に宿りし邪神は血を吸うことの喜びに打ち震え、最後に残った王の命を奪った頃には、白銀だった刀身が、血に染まり漆黒になっていったという。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 16 | 5 | ×2 | 1.5kg |
| 2 | 320 | 22 | 7 | ×3 | 1.5kg |
| 3 | 700 | 27 | 10 | ×4 | 1.5kg |
| 4 | 1200 | 32 | 13 | ×5 | 1.5kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 10 | 2.7秒間 | なし | 落下弾×1 |
| 2 | 22 | 10 | 4.4秒間 | なし | 落下弾×4 |
| 3 | 22 | 10 | 6.4秒間 | なし | 落下弾×8 |
| 4 | 22 | 10 | 8.3秒間 | なし | 落下弾×12 |

■コンボ解説

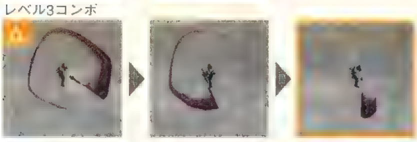
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



低レベル時は斜め斬りが多いが、レベル2以降に織り込まれる横斬りは攻撃範囲が凄まじく広い。途中の隙も少ないため、基本的にコンボは最後まで出し切ってもかまわない。最後の一発だけは出るまえにやや隙があるが、問題になるほどの時間ではないので気にしなくてもいいだろう。

■魔法解説

レベル4



黒い雷が落ちてくる。最初はカイムの立ち位置に落ち、それから落下地点が前方にずれていく。途中でカイムの向きを変えれば、実質的に全方位攻撃となる。

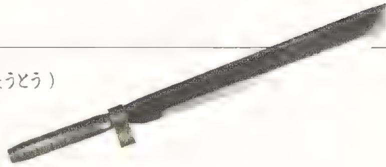
■フィニッシュブロー解説

レベル4



前方に向けて黒いオーラを撃ち出す。射程の長さはそこそこだが、有効範囲は広い。多少だがカイムの周囲にも衝撃波が出る。隙も少なく使いやすい。

# 領主の狩猟刀（りょうしゅのしゅりょうとう）



【　Hunting knife　】　■分類：ソード

■所持魔法：ケルベロスファング（Cerberus fang）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変軽い　切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／女神の城・城周辺(地上戦)：北東の谷間にいる敵を全滅させ、新たに出現する砦の敵を全滅させると、砦の裏に宝箱出現。

ゲーム序盤に手に入る短剣。刀身が短いため攻撃範囲はやや狭く、攻撃力も低い。ただしコンボ数はかなり多いうえ軽く振り回せるので、チェーンでスフィアを出現させたいときには便利。また、魔法の使い勝手がいいところもこの剣の長所。必要経験値も少ない。

～剣に秘められた物語～

とある国の領主が狩猟の際に必ず持ち歩いた、お気に入りの剣。領主は動物の命を奪う快感に溺れ、意味もなく日々狩猟を続けていた。ある夜、森の動物達が集まり話し合いをした。「これ以上、殺戮を繰り返すつもりなら自分たちが領主を討つしかない！」領主の屋敷を囲み、機会を伺う森の動物たち。その様子に気付いた領主は震え上がった。「このわしに狩られたがっておるのか！」喜び勇んだ領主の前に、非力な動物達はなす術もなく、すべて狩り殺され森からは動物達の姿が消えた。結局、領主は天命をまっとうしたという。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 2 | 5 | ×2 | 1.4kg |
| 2 | 150 | 4 | 8 | ×3 | 1.4kg |
| 3 | 350 | 5 | 12 | ×4 | 1.4kg |
| 4 | 800 | 10 | 15 | ×5 | 1.4kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 9 | 10 | 2秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 9 | 10 | 2秒間 | なし | 直線弾×2 |
| 3 | 9 | 10 | 2秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 4 | 9 | 10 | 2秒間 | なし | 直線弾×5 |

■コンボ解説

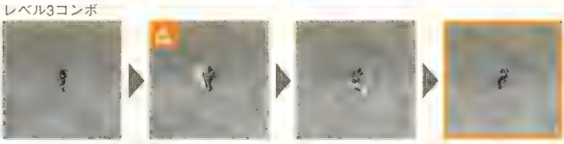
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



極端に攻撃範囲が狭いのは12段目の縦斬りくらいだが、もともとの剣の長さが足りないので高レベルになっても攻撃範囲の面で不安は残る。敵の武器がロングソード以上の長さを持っていた場合、正直不利であるといえる。また基本的には軽く振り回せるが、4段目の斜め切りの直前に大きな隙があるので注意。

■魔法解説

レベル4



前方に向け扇形に衝撃波が発生。攻撃力は低いが射程が長く、食らった敵は必ず転倒するので強行突破時に有効。剣の欠点をフォローできる。

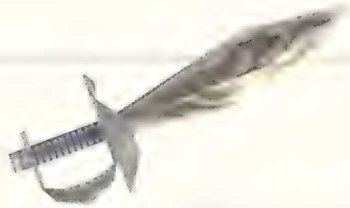
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に衝撃波が全方位に広がる。効果範囲はそれほど広くないが、隙は少なめ。直前に攻撃範囲の広い回転斬りが出る8段目で出すといい。

# 死の舞踏（しのぶとう）



【 Deathdance 】　■分類：ソード

■所持魔法：フィーラーオブカオス（feeler of caos）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／女神の城・上空（空中戦）：敵を全滅させてクリアすると入手。

ゲーム序盤に簡単に手に入る短剣。攻撃力が低く、攻撃範囲も狭いため、効果的に使うにはそれなりのテクニックが必要とされる。攻撃と攻撃の間の隙が極端に少なく軽く振り回せるという利点を活かし、スフィア入手のために使うのがベスト。魔法も比較的使いやすい。

～剣に秘められた物語～

遥か昔、強大な力を持つ隣国の圧力に苦しみ、崩壊寸前の小さな王国があった。隣国に攻め込まれた国は女子供容赦なく処刑され滅亡していく。王国には美しく、そして勇敢な姫がいた。王国の危機を救うために立ち上がる姫。姫は踊り子に化け隣国の皇帝の酒宴に潜り込む。姫の舞は恐ろしい程に妖艶で美しく、皇帝も一瞬にして心を奪われた。姫を呼び寄せる皇帝。気付いた時には彼の胸に刃が突き刺さっていた。その後、皇帝を失った隣国は勢いが衰え滅亡した。王国を救った美しい姫の伝説は、今も引き継がれ、この剣を持って舞うことが踊り子の夢とされる。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 2 | 5 | ×2 | 1.4kg |
| 2 | 200 | 4 | 8 | ×3 | 1.4kg |
| 3 | 500 | 5 | 11 | ×4 | 1.5kg |
| 4 | 1200 | 10 | 14 | ×5 | 1.6kg |

データ篇

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 10 | 3.5秒間 | なし | らせん弾×1 |
| 2 | 8 | 10 | 5.1秒間 | なし | らせん弾×2 |
| 3 | 8 | 10 | 5.4秒間 | なし | らせん弾×4 |
| 4 | 8 | 10 | 5.6秒間 | なし | らせん弾×8 |

■コンボ解説

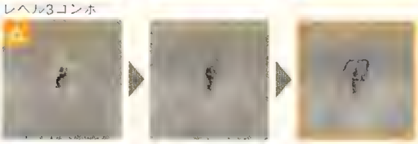
レベル1コンボ



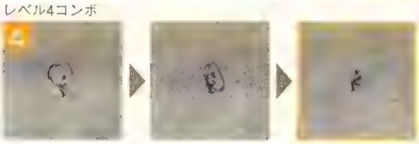
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1、9、14段目が縦斬り、5段目が突きと、攻撃範囲が狭く振りが多いコンボ。的確に敵を狙うテクニックがなければ、せっかくの振りの速さが活かせないだろう。とくにレベル1の段階では縦→横→斜め→斜め→突きのコンボとなるので、複数の敵を相手にするのは難しい。フリーミッションでよく練習しておこう。

■魔法解説

レベル4



黒い球体がカイムの周囲を回りながら広がる。一発の攻撃力は低いが、複数回同じ敵に当たるので効果は高い。ただし射程はそれほど長くないので注意。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



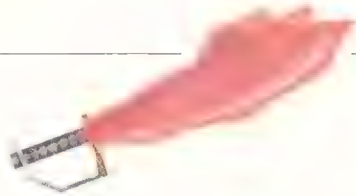
前方に扇形の衝撃波を飛ばす。射程はそれほど長くないが、その分衝撃波の横幅が広いのが利点。高レベルなら7～8人の小隊を一気に吹き飛ばす。

# 少年の欲望 （しょうねんのよくぼう）

【 Immature 】

■分類：ソード

■所持魔法：フェアリーホーン（fairy horn）



【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／帝国都市・上空（空中戦）：5分以内に残りHP50%以上でクリアすると入手。

剣の説明では「回転攻撃が多く背後の敵にも強い」とあるが、刀身が短いことによる不利は否めない短剣。ただ攻撃力はそこそこあるので、使いにくいというほどではない。入手するタイミングがやや遅い（ゲーム終盤となる）ため、使うのは2周目以降となるだろう。

～剣に秘められた物語～

少年は若く、美しかった。彼は村から村を渡り歩き、次々と村娘達に甘い言葉を囁いて結婚を申し込む。彼女達は少年に家畜や、家や、お金、そして愛情を惜しみなく与えた。だがある祭りの夜に少年のウソが全ての村娘達に発覚してしまう。娘達の怒りは凄まじく、妖精王の力を借りて少年に呪いをかける。それは生きながらにして剣に封印されるという魔術であった。今も冷たい刃の奥深くから、罪深さを嘆く少年の声無き叫びが聞こえるという。

### ■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 7 | 4 | ×2 | 1.4kg |
| 2 | 280 | 8 | 7 | ×3 | 1.4kg |
| 3 | 600 | 10 | 10 | ×4 | 1.5kg |
| 4 | 1300 | 16 | 13 | ×5 | 1.5kg |

### ■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 10秒間 | なし | 回転弾×1 |
| 2 | 26 | 10 | 10秒間 | なし | 回転弾×2 |
| 3 | 26 | 10 | 10秒間 | なし | 回転弾×4 |
| 4 | 26 | 10 | 15秒間 | なし | 回転弾×4 |

### ■コンボ解説

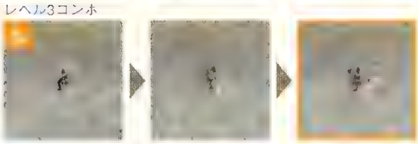
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



後ろにも攻撃判定がある回転斬りは5、7、10、13段目。ただし13段目の回転切りはやや隙が大きいので、10段目以降、最後の一撃が出るまえにL2ボタンでコンボを止め、新たにコンボを再開したほうが効率がいいだろう。攻撃範囲が狭い突き（1段目）と縦斬り（8段目）も空振りしないように注意。

### ■魔法解説

レベル4



光の帯がカイムの周囲を守るように回転する。持続時間がかなり長く攻撃力も高いので、敵を弾き飛ばしながら長距離を駆け抜けることができる。

### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



光の球を前方に撃ち出す。射程もわりと長い。また発射時のモーションが回転斬りとなるのが、この剣の特徴。ただし効果範囲に他の剣との違いはない。

データ篇

# 輪廻転生 （りんねてんせい）



【 Reincarnation 】　■分類：ソード

■所持魔法：ブレスオブミカエル（ breath of Michael ）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】第四章第6節「カイムの過去」（イベント）：スタート地点から少し北にある宝箱で入手。

リング状の奇妙な刃を持つ剣。その分重くなるためか、ソード系の中ではやや振りが重い。その代わり攻撃範囲が広く、背後の敵に思わずヒットすることも多い。刀身の短さのわりには使いやすい剣といえるだろう。数少ない無敵魔法が使えるのも魅力。

～剣に秘められた物語～

深い森に囲まれた領地の貴族に伝わる、丸い刃を持つ特殊な刀。その剣を使う者は大天使の祝福により三度再生すると言われている。元々は拷問用の武器で、外の刃は相手を両断出来る様に鋭い切れ味で、内側の刃は苦痛を与える為に刃を鈍くしてある。柄の部分には毒を入れることが出来、鋭い突起の先端から相手の身体に突き刺し、相手を即座に死に至らしめる。あまりの残虐さゆえ時の皇帝より使用を禁じられた後、歴史の裏舞台で暗殺用の武器として独自の進化を遂げることになった。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 7 | 3 | ×1 | 1.5kg |
| 2 | 250 | 11 | 5 | ×2 | 1.6kg |
| 3 | 530 | 14 | 8 | ×3 | 1.6kg |
| 4 | 1000 | 19 | 14 | ×4 | 1.6kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 10 | 10秒間 | なし | 無敵 |
| 2 | —— | 20 | 15秒間 | なし | 無敵 |
| 3 | —— | 30 | 24秒間 | なし | 無敵 |
| 4 | —— | 40 | 30秒間 | なし | 無敵 |

■コンボ解説

レベル1コンボ　レベル2コンボ　レベル3コンボ　レベル4コンボ



背後の敵に有効な回転斬りとなるのは3、5、8、10段目。だが、普通の横斬りでも振り回す幅が広いので、背後の敵にヒットすることが多い。縦斬りとなる6段目と11段目だけ注意すればいいだろう。攻撃と攻撃の間の隙がソード系にしてはやや大きく、レベル4になるまでコンボ数がやや少ないのが難点か。

■魔法解説

レベル4



一定時間カイムを無敵にし、カイムの周囲を回る帯状の天使文字もわずかだが攻撃力を持つ。魔法反射属性の敵がいても、唯一安心して使える魔法だ。

■フィニッシュブロー解説

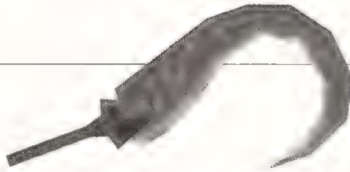
レベル4



カイムの全周囲に衝撃波を発する。回転斬りが多いこの剣の特性上、隙は少ないといえるが、やや攻撃力が弱いのが難点。基本的には使いやすい。

データ篇

# 地竜の鉤爪 （ちりゅうのかぎつめ）



【 Dragon's Hook 】　■分類：ソード

■所持魔法：クロウオブアイアンウィドゥ（ craw of iron widow ）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：やや軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鉄鉱石

【入手場所】セエレの祈第2節「辺境の巨人」（地上戦）：マップ南側の行き止まりにある宝箱で入手。NORMAL時のみ。

フック状に曲がった刀身を持つ剣。まっすぐ伸ばせばロングソード並の長さがあるらしく、振り回しの速さもロングソード並み。ソード系としてはやや重い剣だ。ただ、その分攻撃力も高いため、使いにくいといったことはないだろう。セエレと会うまでは入手できない。

～剣に秘められた物語～

帝国の考古学者が聖なる地の遺跡から掘り出した謎の化石。何かの生物の化石らしいのだが、化石を包む岩が異常に硬く手をつけられずにいた。当初は貴重な化石を前に、慎重に、丁寧に扱っていた考古学者だったが、いかなる道具を用いても、強力な火薬でも覆った岩を砕くことが出来ない。壊すどころか削ることもできない化石に苛立ち、精神を病んだ考古学者は化石に頭を何度も打ちつけ、そのまま絶命してしまった。黒光りする刀身は地竜。地竜の爪は闘いの中で流れる血で削られていく。それを知っていれば考古学者は無駄な死を迎えずに済んだであろう。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 13 | 3 | ×2 | 2.0kg |
| 2 | 280 | 20 | 6 | ×3 | 1.9kg |
| 3 | 600 | 25 | 10 | ×4 | 1.8kg |
| 4 | 1000 | 29 | 12 | ×5 | 1.7kg |

■魔法レベルアップデータ

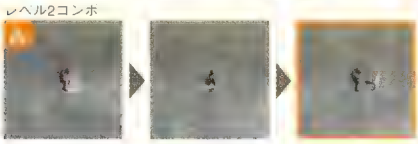
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 38 | 10 | 1.4秒間 | なし | 落下弾×1 |
| 2 | 38 | 20 | 3.8秒間 | なし | 落下弾×3 |
| 3 | 38 | 30 | 4.4秒間 | なし | 落下弾×6 |
| 4 | 38 | 40 | 3.6秒間 | なし | 落下弾×8 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



一発一発の振りの速さはソード系としては遅いほうだが、11段目の縦斬りを除けば隙は少ない。単なる横斬りに見える攻撃も、後方の敵にまで届くものが多い。とくに10段目の回転斬りには敵を吹き飛ばす効果があるため、上手く使えば耐久力がある敵を相手にしても、遜色ない戦いが期待できるだろう。

■魔法解説

レベル4



カイムの前方に、空から巨大な岩が落ちてくる。破壊力は抜群だが、消費MPが多いのが難点。また運が悪いと数体の敵に当たらないこともあるので注意。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、全周囲に衝撃波が広がる。もともとの剣の隙があるため、多数に囲まれたときに使うのは難しい。耐久力のある単体の敵との戦闘向き。

データ篇

# 没落した王家の剣（ぼつらくしたおうけのけん）



【 Glory's Bane 】　■分類：ソード

■所持魔法：ギュリルクロウ（Gyllir craw）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鉄

【入手場所】第一章第10節「侵入」（地上戦）：2F吹き抜けの回廊にいるシルバー・ビショップを全滅させると、2F西側の武器庫に宝箱出現。

攻撃範囲が狭く攻撃力も弱いが、立ち回りが素早いというソード系の典型のような剣。入手タイミングは早く、入手方法も簡単だが、ゲーム後半の戦いではあまり使うこともないだろう。HPが減ったときに、チェーンでスフィアを出すために使うのには有効。

～剣に秘められた物語～

邪悪な竜により国を滅ぼされた王族の剣。その栄華を誇る派手な装飾とは裏腹に、刀身には滅ぼされた王族の怨念が込められているという。王族の怨念は持つ者を呪い、この剣を振るった者は毎夜、悪夢にうなされ続け、最後には必ず不幸な死を迎える。ある小国の王も剣の美しさに心を奪われ、悪夢にうなされ続けながらも常に身に付けていたが、同じように悪しき竜によって国を滅ぼされた。この呪いから解放されるには、この剣を使い王家の血筋を絶った悪しき竜の命を奪うことらしいのだが、今だかつて呪縛から逃れた者はいない……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 2 | 5 | ×2 | 1.3kg |
| 2 | 200 | 4 | 8 | ×3 | 1.3kg |
| 3 | 500 | 5 | 11 | ×4 | 1.3kg |
| 4 | 1200 | 10 | 14 | ×5 | 1.3kg |

■魔法レベルアップデータ

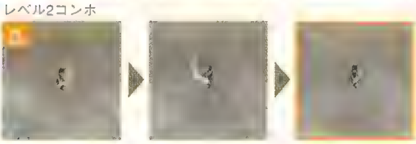
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 29 | 10 | 1秒間 | なし | 落下弾×1 |
| 2 | 29 | 20 | 1秒間 | なし | 落下弾×3 |
| 3 | 29 | 30 | 1秒間 | なし | 落下弾×4 |
| 4 | 29 | 40 | 1秒間 | なし | 落下弾×8 |

■コンボ解説

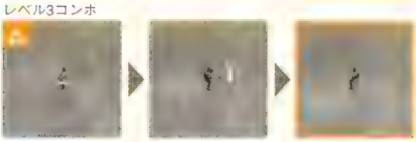
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



5段目と11段目の縦斬りの際に、攻撃範囲の面でやや隙が出る以外はとくに問題のないコンボ。最後の回転斬りの出がやや遅いが、この攻撃は敵を吹き飛ばすという利点があるので積極的に使っていきたい。横斬りは右方向にリーチが長いので、戦闘中は敵をつねに右に位置させると多少戦いやすいだろう。

■魔法解説

レベル4



巨大な剣がカイムの前方に落下し、突き刺さった後爆発する。威力は大きいが爆発までに少し間が空くので注意。消費MPもかなり多いため連発は不可。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの全周囲に衝撃波を発する。かなり隙が少ないのが最大の長所。多少敵に囲まれていても、敵の攻撃頻度が低ければ心配なく使えるだろう。

データ篇

# 首切り包丁 （くびきりぼうちょう）



【 Butcherknife 】 ■分類：ソード

■所持魔法：ブレスオブサクリファイス（ breath of sacrifice ）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変軽い　切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／静かな森・上空（空中戦）：3分20秒以内に敵を全滅させてクリアすると入手。

猟奇的な伝説を持つ包丁。かなり軽く振り回すことができるが、たまに包丁に振り回されて攻撃と攻撃の間に隙ができ、心持ち重く感じることがある。また、攻撃力がたいへん低いのも難点。ただ全方向に攻撃が有効なことが多いため、使い勝手は悪くない。

～剣に秘められた物語～

滴り落ちる肉汁、口の中に広がるハーブの香り。その料理人が作る肉料理は、シンプルでありながら、誰もが唸るほどの美味しさだった。彼の店には連日行列が出来、贅を知り尽くした時の公爵ですら彼の料理を味わう為ならば、お忍びで城から抜け出すほどであった。料理人の笑顔は、ひとたび調理場に入ると真剣そのものになる。彼が取り出した大きな肉の塊は明らかに人間の身体の一部であったのである。時代が移りすぎ、料理人もその店も、その街も消え去った今も、彼が使った包丁だけは錆びる事なく次の出番を待ちつづけている。

■武器レベルアップデータ

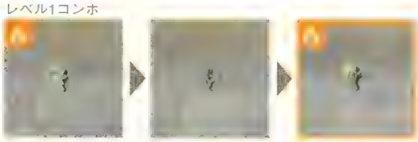
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | 2 | 3 | ×2 | 1.0kg |
| 2 | 200 | 4 | 5 | ×3 | 1.1kg |
| 3 | 500 | 5 | 8 | ×4 | 1.2kg |
| 4 | 1200 | 10 | 13 | ×5 | 1.2kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 10秒間 | なし | 回転弾／攻撃力と防御力が1.5倍／自分も小ダメージ |
| 2 | 26 | 10 | 15秒間 | なし | 回転弾／攻撃力と防御力が1.5倍／自分も小ダメージ |
| 3 | 26 | 10 | 20秒間 | なし | 回転弾／攻撃力と防御力が1.5倍／自分も小ダメージ |
| 4 | 26 | 10 | 20秒間 | なし | 回転弾／攻撃力と防御力が1.5倍／自分も小ダメージ |

■コンボ解説

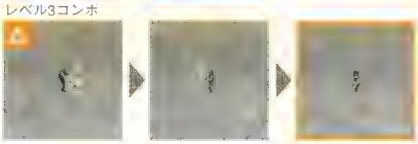
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



横斬り、斜め斬りともに、カイムの背後にまで振り回すものが多いため、適当に振っていても全方向の敵に斬りつけることができる。リーチの短さのわりに、敵に囲まれても比較的安心なコンボだ。ただ5、13段目の縦斬りの際に生じる隙には注意。とくに最後の13段目の隙は大きいので、直前で止めるのも手。

■魔法解説

レベル4



一定時間、攻撃力と防御力がアップし、攻撃力の高い回転弾もつく便利な魔法。消費MPも少ない。自分も小ダメージを受けるがあまり問題ないだろう。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの周囲に衝撃波を放つ。効果範囲は狭いが発生がわりと早く、撃つまえに振りかぶった包丁にも当たり判定があるので、かなり隙は少ないといえる。

データ篇

# 涅槃の短剣（ねはんのたんけん）



【Kris】

■分類：ソード

■所持魔法：ヴォイスオブザクレセント（voice of the crescent）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：隕鉄

【入手場所】第二章第6節「遺言」（イベント）：石畳沿いに進み、北東にある家の中に置かれた宝箱から入手。

波打った幅広の刀身の剣。俗に「クリスナイフ」と呼ばれるタイプの短剣である。ソード系としては若干振り回し速度は遅いが、攻撃範囲がやや広いために隙は少なく感じる。ただ攻撃力はソード系の常として低いので、雑兵以外を相手にする際は用心したい。

～剣に秘められた物語～

神殿建立の際、人柱となる少女が自らの命を断つ為に使った短剣。代々の人柱の命を断ってきた剣身からは少女達の魂が舞い踊ると言われる。第一代の人柱は敬虔な信者であった。清らかなる少女は純粋に神殿の礎となることを選び、自らの命を断った。第二代の人柱は心優しい町娘であった。人柱に選ばれたことを悲しみながらも、人々の役に立つならばと、少女は命を断った。第三代の人柱は盗みを働いた娘であった。娘は神を呪いながら息絶えた。その時から、直刀であった剣身は歪に捻じ曲がったと言われる。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ── | 3 | 5 | ×1 | 1.5kg |
| 2 | 200 | 6 | 8 | ×2 | 1.5kg |
| 3 | 500 | 8 | 11 | ×3 | 1.6kg |
| 4 | 1100 | 14 | 14 | ×4 | 1.6kg |

データ篇

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×1 |
| 2 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 3 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×5 |
| 4 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×9 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



敵を吹き飛ばす回転斬りが5、10、12段目にあるほか、コンボ全般にわたって横斬りが多くブンブン振り回している感じがする。実際に刀身の長さのわりに攻撃範囲は広く、敵に囲まれた際にもなぎ倒していけるだろう。またコンボの最後の攻撃は隙が大きいが、敵を吹き飛ばせる強力なものとなっている。

■魔法解説

レベル4



三日月状の衝撃波が敵を追尾する。かなり長い時間衝撃波は敵を求めてうろついているので、敵陣を強行突破する際にも便利。攻撃力はかなり低い。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心にして衝撃波を放つ。隙はそれほどでもないが、攻撃力の面でややもの足りないかもしれない。使い勝手のいい通常コンボだけでも十分。

# 白蝋の剣 （はくろうのけん）

【 Sword breaker 】



■分類：ソード

■所持魔法：ブレスオブインビジブル（ breath of invisible ）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：軽い　切れ味：とてもよく切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】第三章第7節「闇を汲みし者」（イベント）：北西の岩近くにある宝箱から入手。

片方の刃がノコギリ状になった、ソードブレイカーと呼ばれるタイプの剣。ソード系としては刀身が長く、攻撃力が高いのが長所。その反面、多少振りが遅くはなるが、攻撃範囲の広さでカバーできるだろう。またコンボの段数がやや少なめな点にも注意。

～剣に秘められた物語～

鋸状の刃で相手の剣と肉を切裂く剣。この剣をあまり使い過ぎると引き裂く時の振動で指がしびれ、蝋のように真っ白くなり体が動かなくなる。今よりも何百年も昔、黒き肌の騎士はこの剣を使いこなし数々の武勲を立てていった。次第に黒光りした体は雪の様に白くなってゆく……。更に経ち、国の威信を掛けた大戦で敵大将の首を討ち取り勝利を治めた黒き騎士。彼の体は既に白を超え透明で誰の目にも見えなくなっていた。勝利に喜び歓声が上がる中、一人の兵士が空に向けて放った祝矢が黒き騎士の心臓を貫く。しかし兵士達は誰一人、彼の死を知ることが無かった……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 7 | 3 | ×1 | 1.6kg |
| 2 | 200 | 11 | 6 | ×2 | 1.8kg |
| 3 | 500 | 14 | 9 | ×3 | 1.8kg |
| 4 | 1100 | 19 | 12 | ×4 | 1.9kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 10 | 10秒間 | なし | 攻撃力1.5倍／透明になり敵から攻撃されない |
| 2 | ―― | 20 | 15秒間 | なし | 攻撃力2倍／透明になり敵から攻撃されない |
| 3 | ―― | 30 | 20秒間 | なし | 攻撃力2.5倍／透明になり敵から攻撃されない |
| 4 | ―― | 40 | 25秒間 | なし | 攻撃力3倍／透明になり敵から攻撃されない |

■コンボ解説

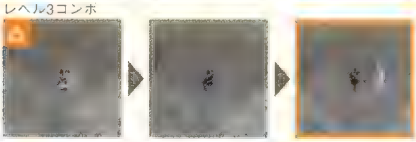
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1、3、8、12段目が縦斬りとなるコンボ。つまりコンボ全体の3分の1が縦斬りとなるため、きちんと敵を狙って斬らないと大変隙が大きくなる。刀身の長さに甘えていては、その利点を活かせないだろう。縦斬りの際には後方の敵にも当たるので、それを利用すれば多少戦いが楽になる。

■魔法解説

レベル4



一定時間カイムが透明になると同時に攻撃力が上がる。透明時は実質的に無敵状態となり、魔法反撃弾も受け付けない。ただし消費MPは多い。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に円形の衝撃波を放つ。比較的衝撃波が発生するタイミングが早いため、使い勝手はいいだろう。混戦時に積極的に使ってもかまわない。

# 月光と闇（げっこうとやみ）

【　Crescent　】　■分類：ロングソード

■所持魔法：ファングオブイフリート（ fang of Efreet ）



【基本性能】攻撃範囲：広い　振り具合：やや軽い／切れ味：よく切れる／材質：大理石

【入手場所】第八章第4節「悦びを知らず」(地上戦)：鍵を4つ集めると、東側の路地南端の袋小路に宝箱が出現する。

大理石でできた細身のロングソードで、レベル4になると血のように紅い輝きを放つ。なかなか軽く振り回せるうえ、ロングソード系の武器の中では攻撃力がかなり高いのが長所。ただし最高レベルになるまでは、コンボ数が少なくやや使いにくいかもしれない。

～剣に秘められた物語～

常に強烈な冷気を放ち続ける大理石でできた剣。その冷気は自らを氷で包み込む。月神の加護を受ける者が氷を溶かし剣を握ることができるという。ある屈強な戦士がこの剣を手に戦場に向かった。雄叫びを上げ最前線へ向かう戦士。その目の前に幾百の弓兵部隊が……。彼の体を数百もの矢が貫く。しかし！彼の体からは一滴の血も流れず、それどころか確実に心臓を貫いているのに、その力はいっこうに衰えない。戦いは彼の軍が勝利を収めた。勝利を手に駐屯地に戻る戦士。そこで剣を置いた時、一気に血が全身から噴出し絶命する。剣の持つ強力な冷気が彼の死の時をも凍らせていたのだ。

データ篇

### ■武器レベルアップデータ

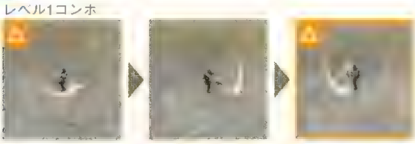
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 16 | 3 | ×2 | 2.0kg |
| 2 | 280 | 22 | 5 | ×3 | 2.0kg |
| 3 | 600 | 27 | 7 | ×4 | 2.1kg |
| 4 | 1000 | 32 | 12 | ×5 | 2.1kg |

### ■魔法レベルアップデータ

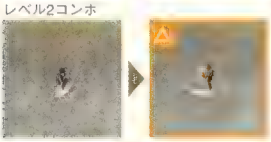
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 48 | 10 | 1秒間 | 短い | 噴出弾×1 |
| 2 | 48 | 20 | 2.5秒間 | 普通 | 噴出弾×4 |
| 3 | 48 | 30 | 3.5秒間 | 長い | 噴出弾×6 |
| 4 | 48 | 40 | 3.5秒間 | 長い | 噴出弾×12 |

### ■コンボ解説

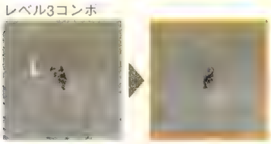
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



ほとんどが横斬りや斜め斬りで構成され、攻撃範囲がかなり広いタイプのコンボ。6段目と12段目が後方にも有効な回転斬りとなるが、普通の横斬りでもじつはほぼ同じ攻撃範囲を持つのであまり気にする必要はない。縦斬りとなるのは7段目のみなので、その際だけ攻撃を外さないように注意したい。

### ■魔法解説

レベル4



地面から巨大な炎を噴出させる。全魔法中でも最高ランクの攻撃力を誇り、射程も長い。それ相応に消費MPも多いので、多用できないのが残念。

### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に扇形の衝撃波を放つ。射程、効果範囲ともに申し分なく、発生までの隙も少ない。アーチャーや突進系の敵相手にも役に立つだろう。

# 人斬りの断末魔（ひとぎりのだんまつま）



【 Slaughterum 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：サンダークロウ（ thunder craw ）

【基本性能】 攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い／切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】 第十章第二節「海鳴り」（地上戦）：2Fにいる敵兵士を全滅させると、東側中央の部屋に宝箱出現。NORMAL時のみ。

両刃で標準的な形のロングソード。レベルが4になると、禍々しい緑色の光を放ち始める。攻撃範囲は刀身の長さに相応しい広さで、振りは軽く、攻撃力も高いという3拍子揃った剣。入手するのは困難だが、それに見合うだけの活躍は期待できるはずだ。

～剣に秘められた物語～

人を切る快感に溺れ、毎夜罪もない者の命を奪い、その血でこの世のものとは思えぬ素晴らしい絵を描き続けた悲しき哀れな絵師の剣。絵師には夢があった。「僕の絵で世の人々の気持ちが安らげばいい」そんな気持ちで絵を描き続けていたのだが……。彼の芸術は認められず、そればかりか変人として街の人々から冷たい視線を受けつづける。絵師の繊細な心は次第に崩壊していった。「赤！赤い色！！アガーッ！！」叫びながら人々を殺め続ける哀れな絵師。最後は自らに刃を刺し、笑顔で息絶えた……。

■武器レベルアップデータ

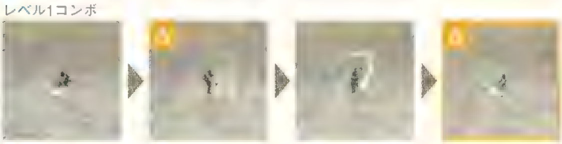
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 16 | 4 | ×2 | 1.9kg |
| 2 | 280 | 22 | 6 | ×3 | 2.0kg |
| 3 | 600 | 27 | 10 | ×4 | 2.1kg |
| 4 | 1000 | 32 | 13 | ×5 | 2.2kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 48 | 10 | 2.5秒間 | 短い | 落下弾×1 |
| 2 | 48 | 20 | 5秒間 | 短い | 落下弾×4 |
| 3 | 48 | 30 | 6秒間 | 普通 | 落下弾×7 |
| 4 | 48 | 40 | 6.5秒間 | 普通 | 落下弾×16 |

■コンボ解説

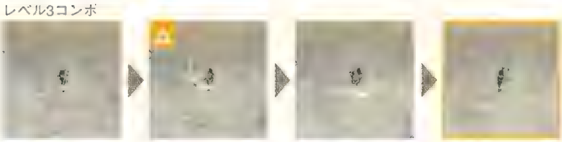
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



基本的にほとんど隙がない優秀なコンボ。3、5、10、12段目がもっとも攻撃範囲が広い回転斬りで、それ以外の横斬りの攻撃範囲も回転斬りに劣らず広い。6、13段目の縦斬りが多少隙が大きいが、その直前の回転斬りの発生が早いため、縦斬りの欠点をフォローしてくれるだろう。思い切り振り回してもOK。

■魔法解説

レベル4



天空から激しい稲妻を呼ぶ。落雷中しばらくカイムの向きが変えられないため、前方固定の魔法となる。ただし射程は凄まじく長く、威力も大きい。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に向け、扇形の衝撃波を撃ち出す。射程が長く発生も早いので、接近戦をしたくない敵相手には便利。間合いを見切ればアーチャーにも有効。

# デボルポポル （でぼるぽぽる）



【 Debol'popol 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：クリムゾンフィーラー（ crimson feeler ）

【 基本性能 】攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鋼鉄

【 入手場所 】第一章第8節「悲しみは何処へ」（地上戦）：南西の砦を守る部隊を全滅させると、砦の前に宝箱出現。

　ロングソードとしては標準的な長さと振り回しの軽さを持つ剣。切れ味もいいので振っていて気持ちがいい。ただし通常攻撃、フィニッシュブロー、所持魔法のいずれも、攻撃力の点でやや他のロングソードに劣るのが難点。チェーン狙いには使いやすいだろう。

〜剣に秘められた物語〜

姉妹の刀匠「デボ」と「ポポ」が叩き上げた剣。デボの剛力とポポの繊細さ。王国のどんな鍛冶屋が挑んでも、この二人に勝てるものはいなかった。ある日、二人の評判を聞きつけ一人の吟遊詩人が現れる。詩人の天使のような美しい容姿とやさしい性格に二人の心は一瞬にして奪われた。詩人の愛をその身に受けようと必死で剣を作る二人。だが、お互いが詩人を求め醜く競いあった為に出来上がるものはなまくらな刀ばかり。それに見かねた詩人は二人を嫁に迎え入れる。深い愛情に満たされた姉妹は、更に腕に磨きを掛け、この銘刀「デボルポポル」を作り上げた。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 4 | 3 | ×1 | 2.1kg |
| 2 | 200 | 10 | 6 | ×2 | 2.2kg |
| 3 | 500 | 12 | 9 | ×3 | 2.3kg |
| 4 | 900 | 15 | 15 | ×4 | 2.4kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 10 | 4秒間 | なし | らせん弾×1 |
| 2 | 8 | 10 | 5.5秒間 | なし | らせん弾×2 |
| 3 | 8 | 10 | 6秒間 | なし | らせん弾×4 |
| 4 | 8 | 10 | 5.5秒間 | なし | らせん弾×8 |

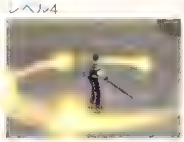
■コンボ解説




斜め斬りと縦斬りが多いため、横方向に対してやや不安が残るコンボ。的確に敵を狙っていかなければ、大きい隙を見せることになってしまう。また、13、14、15段目の振りがやや遅いので注意。なお15段目は突進に近いくらい前進する突きになるので、予想外に遠くの敵にも届くことを覚えておくと便利だ。

■魔法解説

レベル4



カイムの周囲を火球が回って守る魔法。攻撃力は低いが、敵に囲まれたときには有効。魔法を食らっても敵は転倒しないので、その隙に剣で斬りかかろう。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



火球をカイムの前方に向けて撃ち出す。攻撃力がいまひとつで効果範囲もそれほど広くないので、使いどころはそう多くない。乱戦時の多用は禁物。

# 護衛隊士の誉（ごえいたいしのほまれ）



【 Abdul-Hamid 】 分類：ロングソード

所持魔法：ケルビックブレス（Cherubic breath）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い／切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／青き丘陵・上空（空中戦）：4分30秒以内に魔法なしでクリアすると入手。

幅広のロングソードで、攻撃力とリーチは標準的、振り回しの軽さもそこそこである。入手直後はなまくらな剣に見えるが、レベルが上がると見た目も鋭い剣へと成長する。コンボの問題で上手く扱うのは難しいが、数少ないHP回復魔法が使える便利な剣だ。

### 〜剣に秘められた物語〜

聖人の護衛隊士達が所持していた剣。飾りの無い質素な造りで、幾度となく戦闘を潜り抜けてきたにも関わらず折れる事は無かった。聖人を護衛するのは14人の少年少女達。いずれも親に捨てられた孤児ばかりである。そんな子らと家族同然として聖人は共に生きてきた。あるとき数十人の山賊に襲われた一行は、聖人を守る為に決死の戦闘を行う。傷ついても何度も立ち上がり、聖人の乗る馬車を守りつづける。やがて山賊と共に護衛隊士は全滅。救われた聖人はその働きに涙し、この剣を持った者が救われるよう願いを込めて祝福儀礼を施したのである。

### 武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 9 | 3 | ×2 | 2.3kg |
| 2 | 250 | 16 | 6 | ×3 | 2.3kg |
| 3 | 530 | 20 | 10 | ×4 | 2.3kg |
| 4 | 800 | 23 | 15 | ×5 | 2.4kg |

### 魔法レベルアップデータ

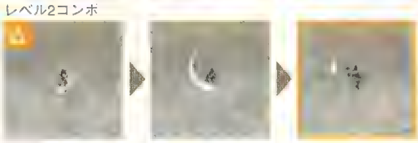
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 10 | 15秒間 | なし | HP完全回復／ただし防御力は低下 |
| 2 | —— | 10 | 20秒間 | なし | HP完全回復／ただし防御力は低下 |
| 3 | —— | 10 | 25秒間 | なし | HP完全回復／ただし防御力は低下 |
| 4 | —— | 10 | 30秒間 | なし | HP完全回復／ただし防御力は低下 |

### コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1、7段目が縦斬り、3、10段目が突きという変則的かつ使いこなすのが難しいコンボ。上手く敵を狙わないと、隙だらけになる可能性がある。とくに突きのときには前に踏み込むので、敵との間合いを大事に。また12〜15段目の斬撃がかなり遅いのにも注意しておくこと。10段目以下で止めておくのもいいだろう。

### 魔法解説

レベル4



HPを回復させると同時にカイムのまわりを一定時間防御弾が周回する。HPは最大まで回復。ただし、魔法発動中は防御力が低下するので注意。

### フィニッシュブロー解説

レベル4



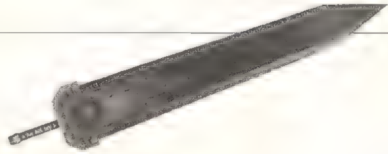
幅の広い扇形の衝撃波を、カイムの前方に発射する。効果範囲が広いので、通常コンボの弱点を補うために適度に攻撃に混ぜたいところ。隙は普通。

データ篇

# 鉄塊 （てっかい）

【 Ironcluster 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：アイオブサクリファイス（eye of sacrifice）



【 基本性能 】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：凄く重い／切れ味：切れ味悪い　材質：鉄

【 入手場所 】セエレの祈第10節「狂気のコロシアム」(地上戦)：連続出現する最後の敵を倒すと入手。NORMAL時のみ。

剣ではなく「鉄塊」と呼ばれる武器。剣と呼ぶにはあまりにも大きく、ぶ厚く、重く、そして大雑把なためだ。この見た目に応じて攻撃範囲は凄まじく広く、攻撃力も全武器中でトップ。だが、振り回すスピードはお世辞にも速いとはいえない鈍重さである。

～剣に秘められた物語～

この世界で最も大きな剣。普通の人間では振るうどころか動かすことすら出来ず、今までこの剣を使おうと思う人間はいなかった。この大剣を所持していた「バッカス将軍」は、弱者でさえも容赦なく命を奪う冷血漢で、自分の力を誇示する為に殺した敵の鎧を溶かし作り上げた。命を奪う度に重くなる大剣。次第に持ち運ぶのさえも困難になり、誰にも、当の本人さえも扱えなくなっていった。ある朝、バッカス将軍の惨殺死体が見つかる。屍の傍らには血に染まり肉片の付いたこの鉄塊。一体誰がこの剣を振るったのであろうか……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 52 | 3 | ×7 | 40.0kg |
| 2 | 380 | 57 | 5 | ×8 | 42.0kg |
| 3 | 830 | 60 | 7 | ×9 | 43.0kg |
| 4 | 1500 | 62 | 11 | ×10 | 45.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 38 | 10 | 2.5秒間 | 普通 | 爆発 |
| 2 | 52 | 20 | 2.7秒間 | 普通 | 爆発 |
| 3 | 83 | 30 | 2.7秒間 | 普通 | 爆発 |
| 4 | 101 | 40 | 3.1秒間 | やや長い | 爆発 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



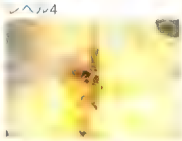
レベル4コンボ



コンボ数は11段。振り回す速度も遅いので、単発の斬撃をくり返しているようにも見える。5、11段目の縦斬り、8、9段目の斜め斬りを除けば、ひたすら横に振り回しているだけ。だが、この動きのおかげで、ほとんどの敵を寄せつけない鉄の壁となる。振り始めを早めに行なえば、乱戦でもかなり有効だ。

■魔法解説

レベル4



不浄の斧と並び最高の攻撃力を誇る魔法で、カイムを中心に大爆発が起こる。発動までややタイムラグがあるので、敵を上手く巻き込むにはコツが必要。

■フィニッシュブロー解説

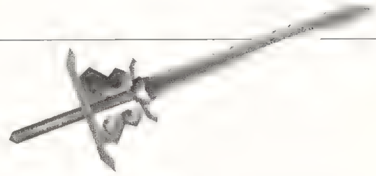
レベル4



カイムの前方に、緑色の気弾を発射する。射程はかなり長く、さらに攻撃力は驚異的に高い。ただし、撃つまでにかなり時間がかかるので注意すること。

データ篇

# 焔の簧 （ほむらのふえ）



【 Flamberge 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：ボイスオブインフェルノ （ voice of inferno ）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】第六章第4節「汚れた祈り」（地上戦）：2Fにいるワーカーを全滅させると、2F中央下の部屋に宝箱が出現する。

「簧」とは舌のこと。名前に似つかわしく刀身がうねうねと波打った、フランベルジュ（炎の意味を持つ）と呼ばれるタイプの長剣である。突くにも斬るにも適しており、軽く扱いやすく攻撃力も高い。多少コンボ数が少ないが、使いやすい部類に入るだろう。

～剣に秘められた物語～

「火炎」の意味を持つ剣。波状の刃は相手の傷口を広げ致命傷を負わせる。元々、この剣はどこにでもある普通の剣だったという。太古の時代、竜に果たし合いを挑んだ者がいた。灼熱の炎に溶かされつづける刀身。戦士は最後の力を振り絞り竜の舌を引き抜き刀身に巻きつける。刀身は瞬く間に炎に包まれ、竜の炎と互角の力を持つようになる。しかし、その灼熱ゆえ最後には竜も兵士も灰となり、この剣だけが残った。以来、この剣には竜の炎の力と強力な魔力が宿り、力の無いものが振るおうとするとたちまち紅蓮の炎にその身が包まれてしまうという。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 10 | 3 | ×2 | 1.7kg |
| 2 | 280 | 14 | 6 | ×3 | 1.8kg |
| 3 | 600 | 17 | 9 | ×4 | 1.9kg |
| 4 | 1200 | 23 | 12 | ×5 | 1.9kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 32 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 3 | 32 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 32 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



3、7、11段目の縦斬りと6段目、12段目の突きを外さないようにするのが、この剣を上手く扱うコツ。とくに突きの攻撃は遠くまで踏み込み長いリーチを持つので、状況にあわせて利用すればかなり効果的である。ただし横方向に対してはやや隙があるため、乱戦よりも1対1の戦闘のほうが向いているかも。

■魔法解説

レベル4



かなり攻撃力が高い火炎弾を、カイムの前方に向けて発射する。レベル2までは単なる直進弾だが、レベル3からは敵を追うホーミング弾となるので便利。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に向けて、扇型の衝撃波を発する。射程はかなり長く撃ち出す際の隙も少なめなので、さまざまな局面で使っていくことができるだろう。



# 信義（のぶよし）

【 Nobuyoshi 】　■分類：ロングソード

■所持魔法：スサノオの牙（ fang of Susano-oh ）

【 基本性能 】攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い　切れ味：とてもよく切れる／材質：鋼鉄

【 入手場所 】第五章第6節「天の知ること」（イベント）：マップ下、中央付近の兵士に話しかけると入手。

片刃で反り返った細身の長剣。いわゆる日本刀である。剣を振り回すスピード、攻撃力ともにロングソード系の標準的な性能だが、扱いやすいという特性を持つためか、コンボのモーションにはほかの剣にはない特色がある。まるで踊るような動きで敵をなぎ払えるだろう。

～剣に秘められた物語～

遥か東の国の都に歌を詠むことで生計を立てている歌人が居た。自分の才能に限界を感じ始めていた彼は、ある日妖怪との契約をしてしまう。妖怪の力により、次々と新しい歌を発表する歌人。どの歌も素晴らしく、町の人の評判になる。ついには将軍家のご指南役にまで昇進した。ある日、妖怪が再びやってきて歌人に言った。「おまえの一生分の才能はもう使い果たした。おまえは二度と歌を書くことが出来ないだろう。」妖怪の言ったとおり、彼は一行の歌も詠めなくなってしまう。世を儚んだ彼は、自害してしまう。その剣は今も彼の血で鈍く曇っているという。

### ■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 10 | 3 | ×2 | 1.8kg |
| 2 | 250 | 14 | 5 | ×3 | 1.8kg |
| 3 | 530 | 17 | 7 | ×4 | 1.9kg |
| 4 | 1000 | 23 | 13 | ×5 | 1.9kg |

### ■魔法レベルアップデータ

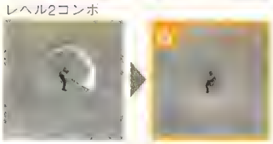
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 10 | 5.2秒間 | なし | 噴出弾×1 |
| 2 | 32 | 10 | 6秒間 | なし | 噴出弾×4 |
| 3 | 32 | 10 | 7秒間 | なし | 噴出弾×8 |
| 4 | 32 | 10 | 6秒間 | なし | 発生が早い噴出弾×8 |

### ■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



基本は横斬りで、5、10段目が縦斬り、13段目が回転斬りとなるコンボ。隙があるのは5段目の突きと最後の回転斬りの直前だが、それほど大きいものではない。特筆すべきは8段目の、横薙ぎ→逆袈裟（下から上への斜め斬り）と流れるV字斬り。隙が少ないだけでなく見た目も美しいのが魅力だ。

### ■魔法解説

レベル4



地面から冷気が噴出する。この冷気を浴びた敵は、一時的にその場に硬直するため、持続時間中ダメージを受け続ける。その間に斬りかかってもOK。

### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心にして、円形の衝撃波が発生する。発動までの隙は少なく、効果範囲も見た目より大きい。わりと安心して連発できるフィニッシュブローだ。

# 貴正（たかまさ）



【 Takamasa 】 **分類**：ロングソード

**所持魔法**：アマテラスの息吹（ breath of Amaterasu ）

【基本性能】 攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い／切れ味：とてもよく切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】 第十二章第3節「真実の行方」（地上戦）：細い路地にいる「敵」をすべて倒すと、東側の十字路中央に宝箱出現。NORMAL時のみ。

前出の信義と同じく日本刀に分類されるロングソード。剣を振り回すスピードに関しては同じような性能だが、攻撃力はこちらのほうが大きい。また、コンボの際のモーションのおもしろさも、この貴正のほうがやや優れているかもしれない。その分取り扱いは難しいのだが。

～剣に秘められた物語～

初めて彼に会った時、鼻を突く異臭と苛立ちさえ覚えるみすぼらしい坊主姿からはとても名高い君主の元に仕えていた武士とは思えなかった。脇に差した愛刀がかろうじて彼の話が本当なのかもしれないと信じることができた。一体、何が彼をここまで落ちぶれさせたのであろうか。彼の話によると、お家騒動に嫌気が差し自ら浪人になったのだという。しかし、見てくれに気を使い剣の修行を怠った武士に世の中は厳しかった……。「あの時……揃植家とうまくやっていれば……。」そう言いながら彼はまた空を見つめだした。今もどこかで彼は途方に暮れているのであろう……。

## 武器レベルアップデータ

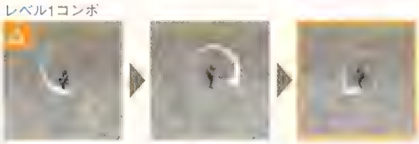
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 16 | 3 | ×2 | 1.8kg |
| 2 | 280 | 22 | 6 | ×3 | 1.8kg |
| 3 | 600 | 27 | 9 | ×4 | 1.8kg |
| 4 | 1000 | 32 | 14 | ×5 | 1.7kg |

## 魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 10 | 10秒間 | なし | 攻撃力と受けるダメージが1.5倍 |
| 2 | —— | 10 | 15秒間 | なし | 攻撃力と受けるダメージが2倍 |
| 3 | —— | 10 | 20秒間 | なし | 攻撃力と受けるダメージが2.5倍 |
| 4 | —— | 10 | 25秒間 | なし | 攻撃力と受けるダメージが3倍 |

## コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



6、7段目の斬り下ろし→斬り上げの間がちょっと遅く感じるが、これは剣を右から左に構え直していることで生じるタイムラグで、そのため逆に左右への攻撃の隙は少ない。8、12段目にある縦斬りも速く、13段目には信義と同様のV字斬りも組み込まれている。接近戦ではかなりの強さを誇るだろう。

## 魔法解説

レベル4



攻撃力がアップする代わりに、自分が受けるダメージも増える諸刃の剣。ただ狭いながら防御フィールドがカイムを包むので、比較的安全ではある。

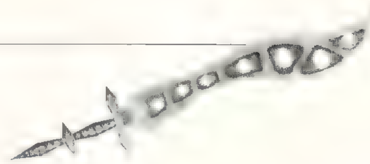
## フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの周囲全方向に円形の衝撃波を放つ。隙は少なめのほうに入り、効果範囲もそこそこである。ただしレベル3では直前の隙がやや大きいので注意。

# 鬼を裂くもの （おにをさくもの）



【 Ogreripper 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：ウィザードボイス（ wizard voice ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い　切れ味：よく切れる　材質：鉄

【 入手場所 】 レオナールの飢第4節「規格外の憐憫」（イベント）：北西の建物の下にある宝箱から入手。

湾曲した刀身を持ち、その反った側に刃がある（日本刀と逆）珍しい形をしている。インドではソースン・パタと呼ばれるタイプの剣である。振りやすく攻撃範囲も広いし、攻撃力もなかなか。ただしレオナールを仲間にしてからでないと入手できないのが残念。

～剣に秘められた物語～

鬼に家族を惨殺された鍛冶屋が、復讐の為に鍛え上げた剣。斬りつけた者の魂を、また主の魂を吸い取り破壊の力へと転換する能力を持つ。腕の良かった鍛冶屋は、王国より「鬼を斬る名剣を打て」との命を受ける。名剣を鍛えるべく苦心する鍛冶屋の家に、突如鬼が現れた。鬼は「鬼を斬る剣は、怒りと憎しみを持つ者が打たねばならない」と告げ家族を惨殺して去った。鍛冶屋は家族の亡骸を抱き血の涙を流した。鍛冶屋は家族の亡骸も葬らず、剣を打った。剣が打ち上がり、復讐に燃える鍛冶屋。しかし、その姿は、鬼を斬る剣を持つ新たな鬼の姿だった。

### ■武器レベルアップデータ

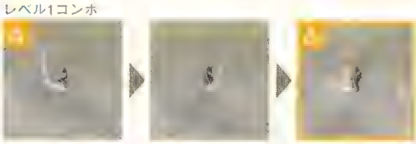
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 13 | 3 | ×2 | 1.8kg |
| 2 | 250 | 20 | 5 | ×3 | 1.9kg |
| 3 | 530 | 25 | 8 | ×4 | 2.1kg |
| 4 | 800 | 29 | 13 | ×5 | 2.2kg |

### ■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 3 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×7 |

### ■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



基本的に武器自体のリーチ（攻撃範囲）は広いのだが、コンボになると斜め斬りが多いので、途中で横方向に対して隙ができやすい。とくに11段目以降の突き→横斬り→縦斬りの流れでは、横斬りをガードされて反撃されたり、突きで前進しすぎて後ろから攻撃されることがある。攻撃方向を調整して隙を減らそう。

### ■魔法解説

レベル4



カイムの前方に魔法弾が発射される。当たった敵は短時間だが硬直するので、一撃で倒せなくても剣でトドメを刺せる。レベル3以降は敵を追尾してくれる。

### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



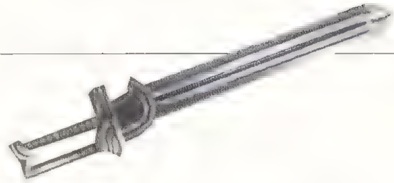
カイムの周囲に円形の衝撃波を発する。衝撃波を撃つまえの隙は比較的少なく、効果範囲もそこそこ。突きで前進しすぎたあとのフォローに役立つことも。

データ篇

# カイムの剣 （かいむのけん）

【 Caim's sword 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：ブレイジングウィング（blazing wing）



【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：軽い／切れ味：よく切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】ゲーム開始時より所持。

ゲーム開始直後からカイムが持っている剣。スピードや攻撃範囲の面ではかなり扱いやすいが、攻撃力はやや他の剣より劣る。とはいえ、レベルアップが早い、魔法が便利など利点も多いので、ゲーム序盤から鍛えておきたいところ。他の剣を入手後も使っていけるだろう。

〜剣に秘められた物語〜

カイムの父の形見の剣。国王であった父は強く優しい存在で、幼い頃からこの剣を持ち闘う彼の姿にカイムは憧れていた。しかし、平和だったカイムの国にも帝国の影が忍び寄る。帝国は日々勢力を拡大し、やがてカイムの城にブラックドラゴンの軍勢が襲い掛かる。「カイム……フリアエを連れて逃げろ」襲撃された城の中で、父はカイムにそう告げる。カイムが返事をする間も無く、目の前で父と母が惨殺された。「国を滅ぼし、父と母を殺した帝国とドラゴンを倒す！」亡き父の形見を手にカイムは誓う。たとえそれが憎悪の炎で彼を焼き殺そうとも。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 3 | 3 | ×1 | 2.2kg |
| 2 | 200 | 6 | 6 | ×2 | 2.2kg |
| 3 | 500 | 8 | 10 | ×3 | 2.2kg |
| 4 | 1100 | 14 | 13 | ×4 | 2.2kg |

■魔法レベルアップデータ

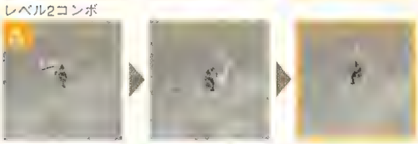
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 3 | 1秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 8 | 3 | 1秒間 | なし | 直線弾×2 |
| 3 | 8 | 3 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 4 | 8 | 3 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |

■コンボ解説

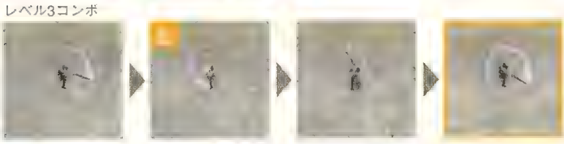
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



5段目、つまり剣レベル2という早い段階で、強力な回転斬りが入るのがカイムの剣のコンボの特徴。最高レベルに育っていても、6〜7段目でコンボを止めて1段目から再開したほうが、結果的に隙が少ない戦いができる。ただもともとソード系並にスピードがあるので、かまわず全部出し切っても大丈夫だろう。

■魔法解説

レベル4



火炎弾が軽く放物線を描いて飛んで行く。攻撃力は低く発射される弾数も少ないが、消費MPも少なく連発が可能。アーチャー退治に効果的だ。

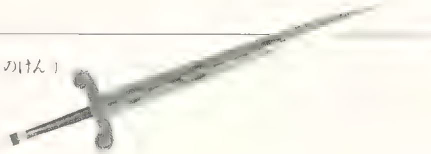
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に衝撃波が周囲に広がるタイプ。攻撃力はあまりなく、発動まえの隙もけっこう大きい。多数に囲まれたときより、1対1の戦闘で使用したい。

# 連合軍兵士の剣（れんごうぐんへいしのけん）



【　Soldiers Sword　】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：ブレスオブスレイプニル（ breath of Sleipnir ）

【 基本性能 】攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い／切れ味：よく切れる／材質：鉄

【 入手場所 】フリーミッション／封印の森・上空（空中戦）：5分20秒以内に魔法なしでクリアすると入手。

悲しい伝説に彩られた剣。見た目はごく一般的な長剣で、振り回す際のスピードや隙の大小も標準的なロングソード系の武器と変わらない。ただしカイムの剣ほどではないが、かなり攻撃力は低い。この剣の魅力は、剣に宿った特殊な魔法にあるといえよう。

～剣に秘められた物語～

ある一族が守りつづけてきた特殊な製法で鍛え上げられた剣。その秘術は決して人の目に触れるとなく密かに伝えられていた。門外不出の剣の製法を奪いに、この一族に見習として進入した敵国の兵士。兵士はその技法を習得し国へ帰る手筈を整えていた。しかし、彼には大きな悩みがあった。一族の血を引く娘に恋してしまったのだ。一緒に駆け落ちしようとすすめる兵士。娘も共に歩むことにした……。一族の元から立ち去る日、全てを知った娘は秘術を守るため兵士を切り殺して自らの命をも絶つ。そして今も、秘術は一族に伝えられている……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 4 | 4 | ×1 | 1.8kg |
| 2 | 150 | 10 | 7 | ×2 | 1.8kg |
| 3 | 350 | 12 | 10 | ×3 | 1.8kg |
| 4 | 600 | 15 | 14 | ×4 | 1.9kg |

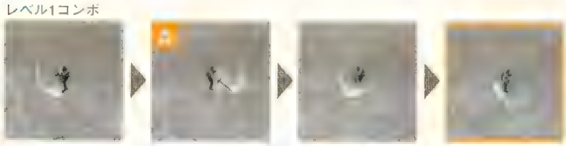
データ篇

■魔法レベルアップデータ

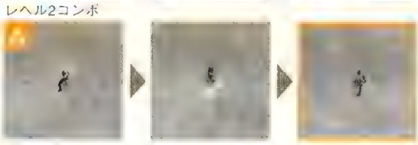
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 10 | 10秒間 | なし | 移動スピードアップ |
| 2 | —— | 20 | 15秒間 | なし | 移動スピードアップ |
| 3 | —— | 30 | 15秒間 | なし | 移動スピードアップ＋回転弾出現 |
| 4 | —— | 40 | 15秒間 | なし | 移動スピードアップ＋回転弾出現 |

■コンボ解説

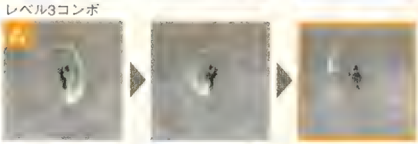
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



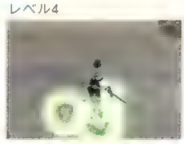
レベル4コンボ



レベル2のコンボに攻撃範囲の狭い縦斬り（5段目）と突き（7段目）があるため、この間は用心しないと左右の敵に対して隙だらけになる。6段目の斜め斬りの攻撃範囲もほとんど縦斬りと変わらないので、敵に囲まれないように注意したい。とくに隙が大きいのは、7段目に放つ突きの前後と最後の一撃直前だ。

■魔法解説

レベル4



カイムの移動スピードが上がるという珍しい魔法。防御用の回転弾もつくが、この威力は僅か。目的地が決まっている場合、この魔法で一気に到達できる。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



紫色の衝撃波が、カイムを中心に放出される。隙は少ないが、攻撃範囲はそれほど広くない。また攻撃力もいまひとつなので、無理に使っていく必要はない。

# 解放の剣（かいほうのけん）



【Sword Freedom】　■分類：ロングソード

■所持魔法：ボイスオブグングニル（voice of Gungnir）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：やや軽い／切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／雪の荒野・上空（空中戦）：8分以内にクリアすると入手。

細く長い刀身を持つ両刃のロングソード。切っ先が鋭いのが特徴で、斬るよりも突くことに向いた剣だ。リーチはそこそこ長いが、コンボが突き主体のものなので、使い慣れないと攻撃範囲の狭い剣だと思うかもしれない。攻撃力は低くはないので1対1の戦いでは有効。

～剣に秘められた物語～

自由の象徴としてその時々の英雄が所持していた剣。正義を執行する者への祝福として教会より魔術である「神の槍」を使う事が許されていた。最初の英雄は、攻め込んできた異国の軍隊を圧倒的な力でねじ伏せた指揮官だった。彼はその手で何人もの敵兵を血に沈めた。次の英雄は、国王に歯向かう革命軍を打ち破った司令官だった。彼は革命軍のメンバーを次々と捕らえ、その場で処刑していった。最後の英雄は、異国を平定し植民地とした功績をたたえられた将軍だった。占領後、彼は何万人もの罪無き人々を虐殺した。

■武器レベルアップデータ

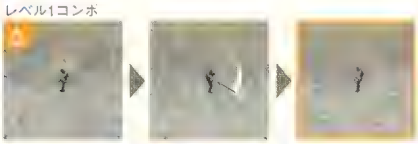
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 9 | 3 | ×2 | 1.8kg |
| 2 | 250 | 16 | 7 | ×3 | 1.8kg |
| 3 | 530 | 20 | 10 | ×4 | 1.8kg |
| 4 | 800 | 23 | 13 | ×5 | 1.9kg |

■魔法レベルアップデータ

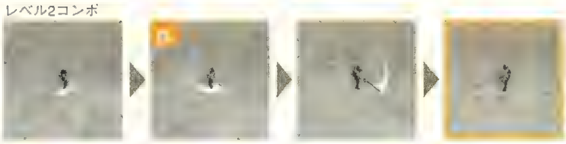
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×1 |
| 2 | 20 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 3 | 20 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×5 |
| 4 | 20 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×7 |

■コンボ解説

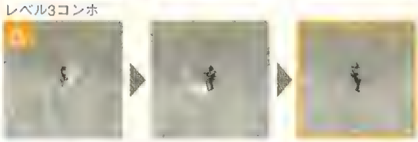
レベル1コンボ



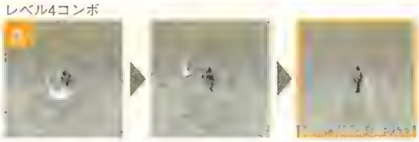
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1段目が突きで、各レベルの最後の一撃が必ず突きになる、まさに突きに始まり突きに終わるコンボ。途中で向きを変えない場合、コンボ中に進む距離は相当なもの。たとえば敵に背を向けて斬り始めると、大抵の相手はカイムに追いつけない。コンボ中に敵の群れを突破するため、じつは意外と囲まれにくいのだ。

■魔法解説

レベル4



光の剣が敵を追って飛んで行く。攻撃力は高くはないが、複数回ヒットすることがあるので使いやすい。レベル1でも追尾してくれるので積極的に使おう。

■フィニッシュブロー解説

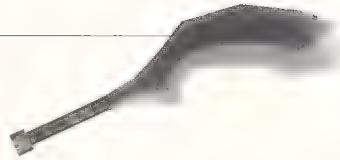
レベル4



突きのモーションとともに気弾を発射する。最高レベルではレーダーに映る範囲キリギリにいる敵にも届くので、待ち伏せた敵を倒すのに便利だろう。

データ篇

# 南海の魔神（なんかいのまじん）



【 Southern Seagod 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：ボイスオブバラム（voice of Balam）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：軽い／切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／紅き岩山・険しき山岳（地上戦）：オーガを5体倒すと、マップ東側の隅に宝箱出現。NORMAL時のみ。

クックリ（＝山刀）と呼ばれるタイプの剣で、湾曲した特徴的な刀身を持つ。攻撃力がやや低いのと、ロングソードのわりにリーチが短めなのが難点ではあるが、その分振り回しやすいので使い勝手は悪くない。フィニッシュブローや魔法で欠点を補えば問題ない。

～剣に秘められた物語～

七つの海を股にかけ商売を行った大商人がいた。商人は新たな大陸を幾つも発見し、巨万の富を築いていった。ある時商人は、南海の海の底、太古の昔に海中に没した失われし大陸に「闇を呼ぶ剣」と呼ばれる魔剣が埋もれている、という噂を聞きつける。商人は珍しい剣でまたも儲けようと、南海へと旅立つ。苦労の末見つけた剣は、魔神を模した石像の口に咥えられていた。突如剣より無数の火の弾が発生。商人の船は海の藻屑と消えた。数日後商人の亡骸が海岸に流れ着く。その手には湾曲した長剣が握られていた。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 7 | 4 | ×1 | 1.8kg |
| 2 | 200 | 11 | 7 | ×2 | 1.9kg |
| 3 | 500 | 14 | 10 | ×3 | 2.0kg |
| 4 | 1100 | 19 | 12 | ×4 | 2.1kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 5 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×1 |
| 2 | 18 | 5 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×2 |
| 3 | 18 | 5 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 18 | 5 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



基本的に右から左、左から右へとブンブン振り回す単純なコンボ。例外として7段目と8段目の間に右から左への構えなおしモーションがあるが、とくに気になるほどの隙はない。単純な振り回しだけに、周囲を囲まれたときにはかなり有効。とくに最後の一撃が効果の高い回転斬りなので、思う存分振り回そう。

■魔法解説

レベル4



小さな火球が敵を追尾する。攻撃力は低いが、複数回ヒットしやすく便利な魔法。消費MPが少ないので、ピンチになったら撃ちまくっていこう。

■フィニッシュブロー解説

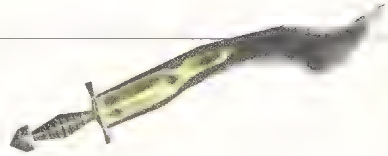
レベル4



カイムを中心にして、円形に衝撃波が広がるタイプ。攻撃力がやや低いのが気になるが、隙は少ないので積極的に使って剣のリーチの短さをカバーしよう。

データ篇

# ゆりの葉の剣 （ゆりのはのけん）



【 Sosun-patta 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：バスタードウィング（ bastard wing ）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：軽い／切れ味：よく切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／封印の森・帝国軍駐屯地(地上戦)：25分経過すると、マップ東側に宝箱出現。NORMAL時のみ。

前出の「鬼を裂くもの」と同じく、ソースン・パタというタイプに分類される剣。もともとソースン・パタという言葉は、サンスクリット語で「百合の葉」を意味するものだ。攻撃力がカイムの剣と同じという低さだが、必要経験値も低いのでコストパフォーマンスは悪くない。

～剣に秘められた物語～

美しく湾曲した刀身からは考えられない、おそろしい呪いが込められた剣。裏切られた恋人を我が身と共に貫いた少女の怨念が刀身に宿っている。この剣に魅入られたものは、己の手が剣から離れなくなり、自らの意思とは関係なく人を殺める。この呪いを解くには自分の腕を切り落とすのみ。自らの手首を切り落とし呪縛から逃れた者は、その剣に自分の精神が宿り、念じるだけで自由自在に操れるようになる。手首を切り落とさなくてもすむ唯一の方法は、剣に宿りし少女の魂を魅了することらしいのだが、今だかつて切り落とさずに済んだ者はいない。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | - | 3 | 3 | ×1 | 1.8kg |
| 2 | 150 | 6 | 5 | ×2 | 1.9kg |
| 3 | 350 | 8 | 9 | ×3 | 2.1kg |
| 4 | 700 | 14 | 13 | ×4 | 2.2kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 19 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 3 | 27 | 10 | 2秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 32 | 10 | 2秒間 | なし | ホーミング弾×7 |

■コンボ解説

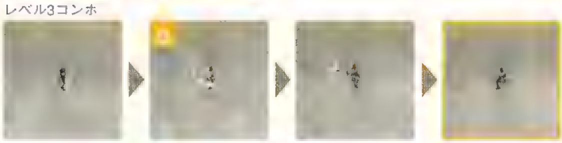
レベル1コンボ



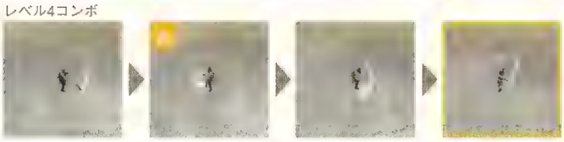
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



4、8、13段目が回転斬りとなるコンボだが、この剣の場合、最後の一撃(13段目)を除いて回転斬りの攻撃範囲がじつはそれほど広くない。むしろ普通の横斬りや斜め斬りのほうが、背後の敵に届くこともあって効果的。モーションほど攻撃範囲は広くないと自覚して、敵に背後に回られないようにすべきだ。

■魔法解説

レベル4



大きい火球を前方に放つ。レベル3以降は追尾能力を持つが、それほど狙いは正確ではない。なるべく敵を引きつけてから撃つ必要があるので注意。

■フィニッシュブロー解説

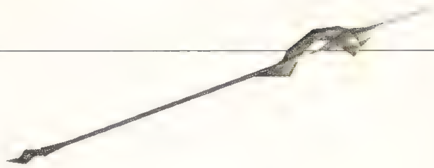
レベル4



カイムを中心に、爆発するような衝撃波が放射される。爆発までやや間があるので、敵に完全に囲まれた状態で使うのは危険。むしろ1対1での戦い向き。

データ篇

# 招雷の槍 （しょうらいのやり）



【 Lightningspear 】

■分類：スピア

■所持魔法：ボイスオブゼウス（ voice of Zeus ）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】フリーミッション／空中要塞・空中要塞内部（地上戦）：敵を150体（ただしターゲット以外）倒すと、2F北西の部屋に宝箱出現。

長い柄に穂先がついたスタンダードな歩兵用の槍。このタイプの槍は、柄の側にも攻撃判定があるのが特徴。つまりかなり広い攻撃範囲を持つことになる。この招雷の槍の場合、さらにロングソード並に軽く振り回せるうえ、攻撃力も高い。かなり使いやすいだろう。

~剣に秘められた物語~

森の奥地にある古城から、夜の闇にまぎれて吸血鬼達が舞い上がる。村では多くの犠牲者を出したが、無敵の魔物の前になす術は無かった。そんな噂を聞きつけ、腕利きのヴァンパイアハンターが村を訪れた。だが、彼もまたあまりの吸血鬼の数の多さに一人では戦えない事を悟る。そこで4本の槍に秘石を埋め込み、村の若者に協力を依頼した。不穏な空気を察知した吸血鬼達はその夜、村に向けて一斉攻撃を開始する。壮烈な死闘の後、朝の光の中には傷付いたハンター達と灰に戻った吸血鬼の死体が残った。以来、この槍は村の守り神として奉られている。

■武器レベルアップデータ

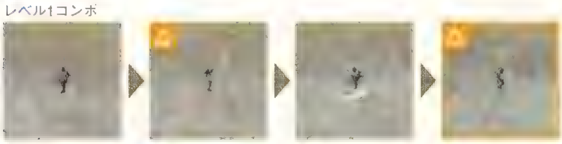
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 14 | 4 | ×2 | 2.2kg |
| 2 | 200 | 28 | 6 | ×3 | 2.3kg |
| 3 | 500 | 31 | 8 | ×4 | 2.4kg |
| 4 | 900 | 32 | 12 | ×5 | 2.5kg |

■魔法レベルアップデータ

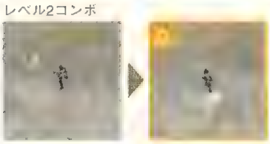
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×1 |
| 2 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 3 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×4 |
| 4 | 22 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×6 |

■コンボ解説

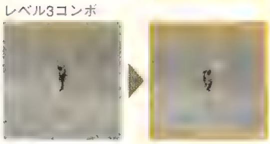
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



突きから始まり、途中の7段目にも柄の側での突きが入る。槍の両端に攻撃判定があるため、敵に後ろを取られても安心だ。他の横斬りや斜め斬りも、前後左右の敵にまんべんなく届くリーチを誇っている。とくに6、12段目の回転斬りは周囲の敵を一気になぎ払うことが可能。適当に振っても大丈夫なコンボだ。

■魔法解説

レベル4



雷球が手近な敵を追う。いったん敵を捕らえるとしばらくその場に留まるので、多数の敵がカイムに接近中の状況では便利。消費MPもお手ごろ。

■フィニッシュブロー解説

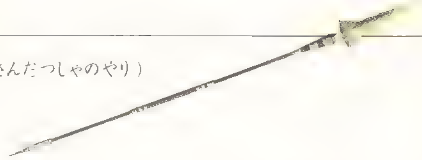
レベル4



カイムの足元から爆発のような衝撃波が発生する。やや発動が遅く効果範囲も狭い感じがするが、コンボ自体に隙がないので、不安なく使えるだろう。

データ篇

# 王位簒奪者の槍 （おういさんだつしゃのやり）



【 Throne Usurper 】 ■分類：スピア

■所持魔法：ボイスオブイオ（ voice of Io ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：黄銅

【 入手場所 】 フリーミッション／女神の城・城内部（地上戦）：2F南側の部屋にいる敵を全滅させると、部屋の中に宝箱出現。

スタンダードな長柄の槍。攻撃範囲の広さもさることながら、コンボ中の前進距離が長いのが特徴。レベル4になるまでコンボ数が少ないのと、攻撃力がやや低いのが難点か。ただし入手できるタイミングは早いので、序盤のマップでは十分に活躍してくれるだろう。

～剣に秘められた物語～

連合国王の亡き後、権力を握り悪政の限りを尽くした皇后を人民からの信頼の厚い将軍が討った。将軍は平民の出で、話はよくある英雄譚。将軍は出自は平民の中でも最下級、人を殺める事を生業としていた。辻斬りである。15人目の標的を殺めたとき、警備兵に見つかり投獄された。審判はすぐに下った、極刑。将軍の人生を大きく左右する才能、それは美貌であり、その姿が皇后の目に映り、モノとなる事で極刑をまぬがれる。皇后は将軍への愛着を注ぐが、それは執着へと変わっていく。将軍は皇后を虜にし失墜させることで王となる。是を知る者は将軍を簒奪者と呼ぶ。

■武器レベルアップデータ

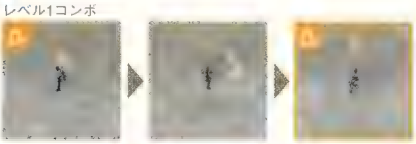
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 6 | 3 | ×1 | 2.2kg |
| 2 | 200 | 16 | 5 | ×2 | 2.3kg |
| 3 | 500 | 17 | 8 | ×3 | 2.3kg |
| 4 | 900 | 19 | 14 | ×4 | 2.4kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×1 |
| 2 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×2 |
| 3 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 8 | 10 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1、5段目が突き、3、13段目が縦斬りでやや左右に隙があるが、ほかが範囲の広い攻撃なので全体としての隙は少なめ。とくに7段目のX斬り（素早い連続斜め斬り）と12段目の回転斬りの攻撃範囲は広い。特筆すべきは10段目の両手突き。槍を水平に持って突き出すため、広い範囲の敵を弾き飛ばせるのだ。

■魔法解説

レベル4



細い雷光が敵を追って飛んで行く。追尾性能は高く、ふたつの敵グループを同時に狙うことも可能。ただし攻撃力は低いので、足止め目的で使用したい。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に円形の衝撃波が発生する。発動タイミングは早く効果範囲も広いが、やや攻撃力が低いので注意。包囲されたときに使うのは禁物。

# 草原の竜騎槍（そうげんのりゅうきやり）



【 Dragoon Lance 】　■分類：スピア

■所持魔法：ウィングオブウル（wing of Ullr）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い　切れ味：切れる／材質：鉄

【入手場所】第一章第10節「侵入」（地上戦）：2F東側の部屋にある宝箱から入手。

細長い円錐形の形をしており、俗にランス（馬上槍）と分類される槍。長柄の槍と同じく柄の端にも攻撃判定を持つが、その端を持って使うために柄の側の攻撃範囲は狭い。むしろ突きに特化した槍であるので、攻撃範囲より前方へのリーチを重視した戦い方をしたい。

～剣に秘められた物語～

昔、飛べない竜が居た。荒々しいが高潔な心を持つ彼は人間と交わることは無かった。だがある日、傷付いた若き騎士と一人の竜が出会う。竜は騎士を助けると、目覚める前にその場を立ち去ろうとした。翼の無い竜は、役立たずと人に忌み嫌われていたからだ。別れ際、騎士が言った「この恩は生涯忘れない」。時が流れ、年老いた竜は人間の軍勢に取り囲まれる。竜が死を覚悟したその時……「翼無き友よ！長く待たせたな！」あの時の騎士が国王となり、数千の兵と共に現われたのだ。竜は忘れていた牙を剥き出しにして吼えた。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ── | 9 | 3 | ×2 | 3.0kg |
| 2 | 200 | 18 | 6 | ×3 | 3.2kg |
| 3 | 500 | 21 | 10 | ×4 | 3.3kg |
| 4 | 900 | 23 | 13 | ×5 | 3.4kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 5 | 2秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 2 | 8 | 5 | 2秒間 | なし | 直線弾×4 |
| 3 | 8 | 5 | 2秒間 | なし | 直線弾×5 |
| 4 | 8 | 5 | 2秒間 | なし | 直線弾×8 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1、3、6、7、11、13段目が突き攻撃（7段目は両手突き）という、突くために編み出されたコンボ。左右に広い攻撃は10、12段目くらい。これほど極端な武器なら、無理に全方位の敵を相手にせず、突進力を活かして敵の群れを突破したほうがいい。左右の敵が斬りつけても、剣が届くまえにカイムは前に進んでいる。

■魔法解説

レベル4



全方位に向けてツララを飛ばす。攻撃力は低いが消費MPも少ないので連発可能。後方にも撃てるため、コンボの弱点を補強するのには便利な魔法だ。

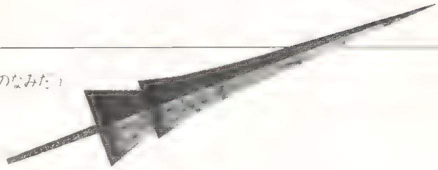
■フィニッシュブロー解説

レベル4



前方一直線に気弾を飛ばす。射程は短めだが発動タイミングはわりと早い。見た目より広い攻撃判定があるので、敵の1グループをまとめて倒せることも。

# バールベリトの涙（ばーるべりとのなみだ）



【　Balberith　】　■分類：スピア

■所持魔法：ボイスオブジン（voice of Jinn）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鉄

【入手場所】第十二章第3節「真実の行方」(地上戦)：10分以内にターゲット以外の「敵」を全滅させると、マップ中央部に宝箱出現。NORMAL時のみ。

悲しい伝説を持つ、円錐形のランスタイプの槍。突きに特化した槍であり、驚異的な突進力を持つ。またスピア系の武器中、もっとも攻撃力が高い。レベル1の段階から5段コンボを使えるのはうれしいが、入手タイミングが遅いので、実際に活躍するのは2周目以降だろう。

～剣に秘められた物語～

バールベリトとは人と悪魔の契約の際に現われ認証を行う悪魔である。彼は多くの邪悪な契約を認め、次々と人間を地獄に堕としていく。あるとき、バールベリトは一人の人間の女を好きになる。それは病気の父を持つ若い女であった。彼女は悪魔に言う。「私の父を助けてください」だが、そうすれば女は地獄に堕ち、悪魔のモノにはならない。悪魔は悩み、ついに一つの答えを出す「自分が替わりに地獄に堕ちれば良い！」急いで女の家に行くと、病死した父の傍らに眠るように女が死んでいた。死を理解できない悪魔は、女を延々と揺らしつづけたという……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 36 | 5 | ×5 | 3.2kg |
| 2 | 320 | 41 | 7 | ×7 | 3.0kg |
| 3 | 700 | 49 | 10 | ×9 | 3.1kg |
| 4 | 1200 | 54 | 12 | ×10 | 3.3kg |

■魔法レベルアップデータ

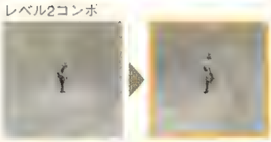
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 38 | 10 | 5.5秒間 | なし | 広範囲の直線弾×1 |
| 2 | 38 | 20 | 6秒間 | なし | 広範囲の直線弾×2 |
| 3 | 38 | 30 | 6秒間 | なし | 広範囲の直線弾×3 |
| 4 | 38 | 40 | 7秒間 | なし | 広範囲の直線弾×4 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



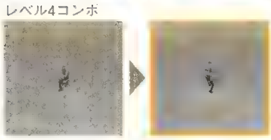
レベル2コンボ



レベル3コンボ



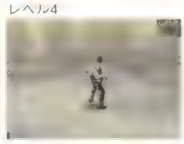
レベル4コンボ



2、3、5、6、7、12段目が突き（3段目は両手突き）という極端に偏ったコンボ。とくにレベル2以降で使える5～7段目の3連突きは圧巻。一発ごとにグン！　グン！　とカイムが前進して行く。全般的に振りが遅いが、ちょうど3段突きのタイミングで敵の群れを突破するようにすれば、多数の敵とも渡り合える。

■魔法解説

レベル4



カイムの前方に竜巻が飛んで行く。ある程度の距離を行くと、竜巻はその場にしばらく留まるので便利。攻撃力も高いが、消費MPが多いのが難点。

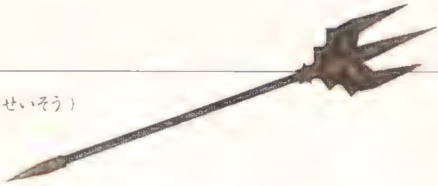
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの正面に向け、気弾が一直線に飛んで行く。比較的発動が早く、射程も長い。また攻撃力が大変高いので、遠距離から敵部隊を一気に倒せる。

データ篇



# 兵士長の聖槍（へいしちょうのせいそう）

【 The Spear Longinus 】

■分類：スピア

■所持魔法：ブラッドオブザヴァンパイア（ blood of the Vampire ）

【 基本性能 】攻撃範囲：広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：銑鉄

【 入手場所 】セエレの祈第6節「音の消えた場所」（イベント）：北西の岩の陰にある宝箱から入手。

長い柄を持ち、矛先が3つに分かれたトライデントと呼ばれるタイプの槍。普通のスピアと同じように使用できるが、やや振りが重めで隙が大きく乱戦向きではない。攻撃力がかなり高いので、耐久力のある敵との一騎討ちでは効果的に使えるだろう。

～剣に秘められた物語～

兵士長はその 死 を確かめる 已の感触は天地の涙へ流れる 血は闇から光へ 教えは命を奪い、新たなる命を与える。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 23 | 4 | ×3 | 3.4kg |
| 2 | 250 | 32 | 6 | ×4 | 3.6kg |
| 3 | 530 | 39 | 8 | ×5 | 3.7kg |
| 4 | 800 | 44 | 13 | ×6 | 3.9kg |

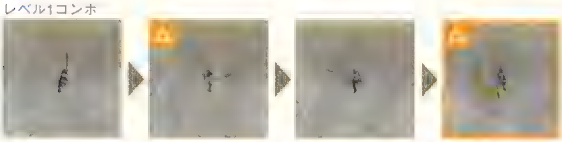
データ篇

■魔法レベルアップデータ

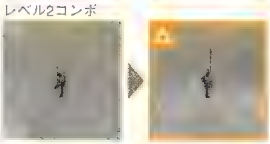
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 29 | 10 | 5.6秒間 | なし | 地雷×1 |
| 2 | 29 | 10 | 6.3秒間 | なし | 地雷×3 |
| 3 | 29 | 10 | 6.8秒間 | なし | 地雷×6 |
| 4 | 29 | 10 | 7.7秒間 | なし | 地雷×9 |

■コンボ解説

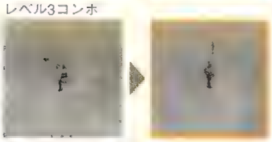
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



レベル1の縦斬り→横斬り×3連打は比較的使い勝手がいいが、それ以降の5段目からは、柄突き→突き→両手突き→突き→縦斬りと直線的な攻撃が連続するので、カイムの後方がかなりガラ空きになる。この間、敵の攻撃を受けないように、上手く方向を変えながら立ち回ることが必要である。

■魔法解説

レベル4



攻撃力が高い重力球を前方に点々と設置する。1個あたりの効果範囲が狭いので、接近する敵の群れに対し横を向き、進路を塞ぐように設置するとよい。

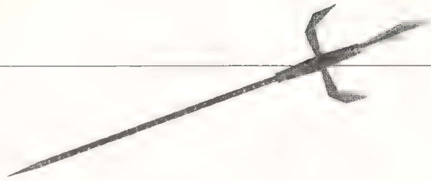
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円状の衝撃波が広がる。効果範囲はわりと広いが、発動までにやや時間がかかるのが難点。1対1の戦いでないと、上手く使うのは難しい。

# 血族の紋章 （けつぞくのもんしょう）



【 Bloodly Emblem 】 分類：スピア

所持魔法：フィーラーオブセラフィー（ feeler of Seraph ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【 入手場所 】 フリーミッション／静かな森・エルフの里(地上戦)：マップ北西の敵を全滅させたあと、右岸の南端に出現するブラック・ボーンを全滅させると、近くに宝箱が出現する。

穂先の両側から鎌が伸びた形で、「鎌槍」あるいは「十文字槍」と呼ばれるタイプの槍。日本の宝蔵院流槍術で使用される。比較的軽く、広く振り回すことができるが、やや攻撃力の点でもの足りない。ただコンボのモーションがわりと美しいので、楽しく振り回せるだろう。

～剣に秘められた物語～

武芸に秀でた兄弟が治める国があった。剛の武を持つ兄と、柔の武を持つ弟。兄弟は非常に仲がよく、国政はいたって安定していた。ある日、一人の少女が兄弟に質問をした。「お二人は戦いで負けたことがないとお伺いしました。では、お互いが戦うとどうなるのですか？」二人は、互いに自らの優位性を主張し合った。それは激しい口論になり、末には兄弟同士で殺し合いをはじめてしまった。この争いを見かねた神は、天から怒りの槍を降らせた。槍は兄弟を貫き、二人は息絶えた。人々は神の怒りを恐れ、この槍を祭壇に祭ったという。

### 武器レベルアップデータ

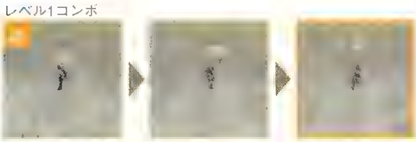
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | 6 | 3 | ×1 | 2.6kg |
| 2 | 200 | 16 | 6 | ×2 | 2.8kg |
| 3 | 500 | 17 | 9 | ×3 | 3.0kg |
| 4 | 900 | 19 | 14 | ×4 | 3.3kg |

### 魔法レベルアップデータ

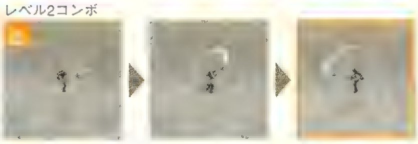
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 10 | 5.8秒間 | なし | らせん弾×1 |
| 2 | 8 | 10 | 8.6秒間 | なし | らせん弾×2 |
| 3 | 8 | 10 | 8.6秒間 | なし | らせん弾×6 |
| 4 | 8 | 10 | 6.7秒間 | なし | らせん弾×8 |

### コンボ解説

レベル1コンボ



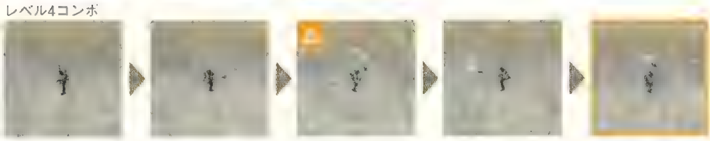
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



レベル1の段階ではやや攻撃範囲が心もとないが、5、6、7、8段目のX斬り→横斬り→回転斬り→両手突きのコンボは優秀。とはいえ攻撃と攻撃の間の隙は決して小さくないので、的確に敵に攻撃をヒットさせるように注意したい。柄の側にも攻撃判定はあるが、リーチは短いので期待しないように。

### 魔法解説

レベル4



カイムの周囲を、火炎弾がらせん状に回転する。攻撃力はかなり低いので、あくまで足止め程度に使うこと。また障害物に当たると消えてしまう点にも注意。

### フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に大きな光球を打ち出す。横方向に攻撃判定が広いので、かなり広い範囲の敵を巻き込める。攻撃力はやや低いが、使い勝手はいい。

# 堕天使の槍（だてんしのやり）



【 Corrupted Angel 】

■分類：スピア

■所持魔法：ウィングオブスプライト（wing of Sprite）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／空中要塞・上空（空中戦）：HPが75%以上残った状態でクリアすると入手。

先端が3つに分かれた、トライデントと呼ばれるタイプの槍。攻撃力はそこそこで、振り回すスピードもやや遅めなのだが、実際はリーチの長さから使いにくさは感じない。ただ、やや癖のあるコンボを持つため、扱いには熟練を要するかもしれない。

～剣に秘められた物語～

246の教会をもつ、大きな宗派があった。数百年も続く由緒正しき聖道。57代目の大神官である彼も、聖道への伝導活動を貫き通していた。真面目を通り越して愚直。まさに神の申し子、誰からも慕われる立派な神官であった しかし、彼の聖道は愚直ゆえに堅く、外圧に弱くもある。この宗派を擁護していた国の王子が彼に問いた。「神と私のどちらが正しいか？」彼は迷うことなく、神と答える。その答えに王子は激怒した。彼の宗派は邪教と御触れが回り、数百年の聖道が一瞬で霧散した。彼は罵りを受けながらも王子に面会。持参した槍で己の喉をつき許しを請うた。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 14 | 4 | ×2 | 3.0kg |
| 2 | 250 | 28 | 6 | ×3 | 3.2kg |
| 3 | 530 | 31 | 11 | ×4 | 3.4kg |
| 4 | 800 | 32 | 14 | ×5 | 3.6kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 10 | 1秒間 | 短い | 直線弾×1 |
| 2 | 27 | 20 | 1秒間 | 短い | 直線弾×3 |
| 3 | 36 | 30 | 1秒間 | 短い | 直線弾×5 |
| 4 | 70 | 40 | 1秒間 | 短い | 直線弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



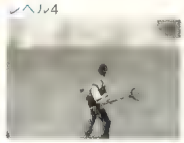
レベル4コンボ



1、6、8、12、14段目が前方攻撃向きの突きとなるが、この槍の場合、柄の攻撃判定もわりと大きいので、それほど隙は大きくない。また3段目と10段目の振りかぶって斬る動きは一見隙が大きいが、実質的に2段斬りのような効果を持つ。注意すべきは攻撃まえに間が空いてしまう13段目から14段目にかけてだ。

■魔法解説

レベル4



前方に氷の塊を発射する。氷は一定距離を進むと爆発し、敵を巻き込む。レベルが上がると扇形に氷が飛ぶようになり使いやすいが、使用MPも多い。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



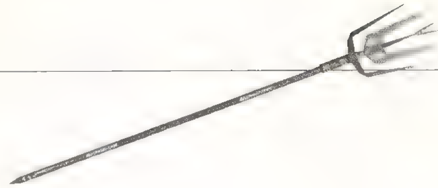
カイムを中心にして、円形に衝撃波が生じる。効果範囲はそこそこ広く、発動タイミングもわりと早い。発動直前の攻撃範囲が広いレベル4で出したい。

# 守りの槍 （まもりのやり）

【 Spear of Defence 】

■分類：スピア

■所持魔法：ファングオブブーリ （ fang of Buri ）



【 基本性能 】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鉄

【 入手場所 】第三章第十五節「生き延びたアリオーシュ」（イベント）：南西の燃えている建物の中にある宝箱から入手。

先端が二股になった槍状の武器だが、もともとはミリタリーフォークと呼ばれる槍状の農具で、牧草を積んだりする際に利用されていたもの。攻撃力は他のランス系武器に引けを取らず、攻撃範囲もなかなか広い。やや振り回すスピードが重いので、敵に隙を突かれないよう注意。

～剣に秘められた物語～

牛を飼うことで生計を立てている小さな村があった。だが、その牛を狙って狼の一団が村を襲うようになる。牛飼い達は必死で守ろうとしたが、狡猾な白い狼が嘲うかのように村人達をあざむき、日々犠牲になる牛が増えていった。「村を捨てよう」そんな話が出たときに、村で一番無口だった牛飼いが槍を持って外に出ていった。村人達に誰一人止める者は居なかった。2日後、村の近くで白狼の死体と槍だけが横わっていた。村人達は牛飼いがいつでも戻れるように、槍を村の入り口に掲げ、大切にしたという。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 16 | 5 | ×2 | 3.2kg |
| 2 | 250 | 27 | 8 | ×3 | 3.4kg |
| 3 | 530 | 32 | 10 | ×4 | 3.9kg |
| 4 | 800 | 35 | 13 | ×5 | 4.5kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 28 | 10 | 2.9秒間 | 短い | 噴出弾×1 |
| 2 | 28 | 10 | 4.8秒間 | 短い | 噴出弾×3 |
| 3 | 28 | 10 | 5.4秒間 | 短い | 噴出弾×6 |
| 4 | 28 | 10 | 4.5秒間 | 短い | 噴出弾×8 |

■コンボ解説

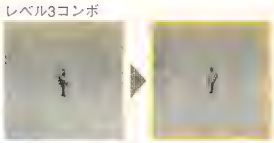
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



やや威力が弱い両手突きから始まる珍しいコンボ。レベル1の段階（5段目まで）ではかなり攻撃範囲が広く、とくに3段目のX斬りと5段目の回転斬りは多数の敵に囲まれた際に有効。ただ6段目以降は突きの頻度が高くなる（6、8、9、10、13段目）ので、隙を作らないためには敵をよく狙う必要がある。

■魔法解説

レベル4



地面から氷の塊が突き上がってくる。攻撃力が高いうえ、ヒットした敵はしばらく硬直しているので使い勝手はいい。レベルが上がればかなり射程も延びる。

■フィニッシュブロー解説

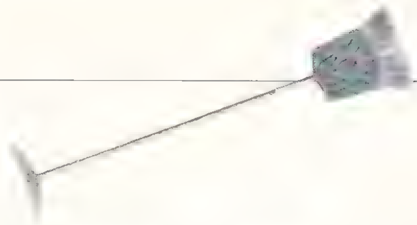
レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が発生する。威力は高めで発動タイミングも早いほうだが効果範囲がやや狭い。無理に使う必要もないだろう。

データ篇

# 皇帝の槍（こうていのやり）



【 Emperor's spear 】　■分類：スピア

■所持魔法：エレメンタルホーン（ elemental horn ）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】フリーミッション／海上要塞・海上要塞内部(地上戦)：鍵を10個集めると、1F北西の部屋に宝箱が出現。NORMAL時のみ。

先端が平たい刃になった特殊な槍で、中国で鏟(サン)と呼ばれる三日月型の刃を持つ槍に似たタイプの武器。振り回すスピードは決して速くはないが、攻撃範囲が広いためにそれほど隙を意識する必要がない。攻撃力もなかなかのものなので、入手したら有効に活用しよう。

～剣に秘められた物語～

一代で大帝国を創り上げた東方の皇帝の愛槍。雷を纏いて闇を断つと言われ、かつてはとある神殿の護神槍として奉じられていた。剛勇で名を馳せた男は神殿より護神槍を強奪、大陸に覇を唱える戦いに身を投じる。男は雷を纏い次々に各国を侵略、皇帝へと登りつめたのだ。大陸を手中に収めた皇帝であったが、その恐怖と圧制に各地で反乱が相次ぐ。終には自軍の将にすら裏切られ、帝国は崩壊したのだった。かつての味方に追われ小さな城に篭城した皇帝。絶望した彼は愛槍を持ち、唯一愛した女と自分自身を焼き尽くし最後を迎えたと言われる。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 16 | 3 | ×2 | 3.8kg |
| 2 | 280 | 27 | 6 | ×3 | 4.4kg |
| 3 | 600 | 32 | 9 | ×4 | 6.2kg |
| 4 | 1000 | 35 | 12 | ×5 | 7.8kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 10 | 11秒間 | なし | 回転弾×1 |
| 2 | 46 | 10 | 17秒間 | なし | 回転弾×2 |
| 3 | 60 | 10 | 17秒間 | なし | 回転弾×4 |
| 4 | 74 | 10 | 26.5秒間 | なし | 回転弾×5 |

■コンボ解説

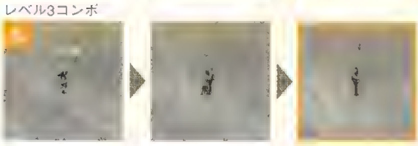
レベル1コンボ



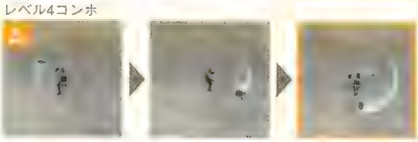
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



全体的に隙が少なく、6段目を除き攻撃範囲も広い。8、9段目の突きは後方にも攻撃判定があるため、隙は大きくない。隙が大きく見える1段目の斬りは、振りかぶるときにも攻撃判定があるので実際は2段斬りとなる。ただしコンボの中盤に心持ち右後方の隙が大きくなるので、その方向の敵に注意したい。

■魔法解説

レベル4



カイムの周囲を雷球が回転する。レベル4になると攻撃力も持続時間も凄まじい上、消費MPは10と少ない。コストパフォーマンスに優れた魔法だ。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に気弾を発射する。かなり長い射程を持つので、アーチャーなど飛び道具系の敵に対して効果的だ。魔法の代わりに活用していきたい。

# 魚人の宝杖 （ぎょじんのほうじょう）



【 Merman's spear 】 ■分類：スピア

■所持魔法：ウンディーネブラッド（ Undine's blood ）

【 基本性能 】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【 入手場所 】フリーミッション／月の砂漠・上空（空中戦）：魔法を使わず5分以内にクリアすると入手。

皇帝の槍と同じく、先が幅広の刃になったタイプの槍。矛先よりも柄の方についた刃が大きいのが珍しい。そのためか、コンボも柄を使った突きが多い。やや重くて振り回しにくいので、上手く敵を狙わないと隙が大きくなってしまう。やや上級者向けの武器といえる。

～剣に秘められた物語～

南海の孤島の付近に生息していた醜い魚人が持っていた槍。島民を怪しげな歌声で海中に引きずり込み、その肝で自分の命をつないでいた。その魚人に愛する家族を殺され、復讐するために立ちあがった島の青年。青年の手により、魚人は尾鰭を切り取られ瀕死の状態になる。泳ぐことが困難になりもがき苦しんだ魚人。自らの行いを悔い改めた魚人は、改心の印に青年に家宝の槍を渡し、尾鰭を返してもらう。しかし、生きる為にまた島民を誘い出し、肝を喰らい続けた哀れな魚人は、青年に自ら渡した槍で心臓を一突きにされ、その命を終えた……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 7 | 5 | ×1 | 3.2kg |
| 2 | 250 | 15 | 7 | ×2 | 3.8kg |
| 3 | 530 | 18 | 10 | ×3 | 4.5kg |
| 4 | 800 | 20 | 12 | ×4 | 5.8kg |

■魔法レベルアップデータ

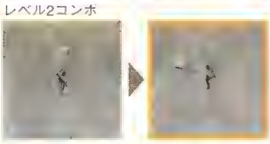
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 9 | 10 | 6.4秒間 | なし | 地雷×1 |
| 2 | 9 | 10 | 5.1秒間 | なし | 地雷×4 |
| 3 | 9 | 10 | 5.2秒間 | なし | 地雷×8 |
| 4 | 9 | 10 | 5.3秒間 | なし | 地雷×10 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



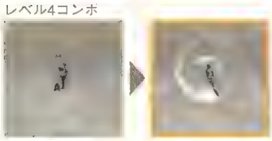
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



コンボ序盤の柄突き→斬り上げを2回くり返す攻撃は、右側面にやや大きい隙ができるので注意。5段目まで出せば回転斬りで周囲の敵を斬れるが、その直後がまた縦斬りとなり隙ができる。柄の側の刃である程度は右側の敵も倒せるが、討ち漏らす敵がいないように上手く移動しながら戦いたい。

■魔法解説

レベル4



白い光が前方に点々と配置され、しばらく時間を置いて爆発を起こす。爆発前もわずかだが攻撃力を持ち、敵の足止めに使える。突進系の敵に有効。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心にして、円形の衝撃波が発生する。レベル4でもそれほど攻撃範囲は広くなく、攻撃力も低い。発動もやや遅めなので、一騎討ち向きである。

# 聖石の杖 （せいせきのつえ）



【 Holy Gem Rod 】 ■分類：ロッド

■所持魔法：ファングオブセイレーン （ fang of Sirens ）

【基本性能】 攻撃範囲：狭い／振り具合：普通／切れ味：切れない／材質：鉄

【入手場所】 フリーミッション／青き丘陵・丘陵地帯（地上戦）：敵（ただしリーダーは除く）を1000体倒すと、マップ北西に宝箱が出現。

先端に聖なる石をはめ込んだ短い杖。振り回す際の構えがスピア系と似たフォームのためか、先端だけでなく柄のほうにも攻撃判定がある。ただし、リーチがかなり短く攻撃力も低いため、柄の側での打撃の効果は薄い。強力な魔法目当てで使用すべき武器だろう。

～剣に秘められた物語～

世界の西の外れに、魔法の力を地盤とした魔道王国が存在した。500人の「元老」といわれる魔法使いが、町の全てを仕切っていた。真夜中でも真昼のように街を照らし、人々は何の苦労も疑いもなくその魔力を礎に生活を営む。ある日501人目の元老が新たに就任した。若冠10歳の少年が501人目の元老。年端もいかない少年は稀代の魔術の天才。わずか2年と15日で元老の長に君臨した。この時12歳。魔術の天才といえど、若冠12歳の子供。大人になる葛藤と共に、己の存在意義を考えはじめ、永久を求めて自ら石と化し永遠の聖石となった。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 5 | 3 | ×1 | 2.0kg |
| 2 | 200 | 7 | 6 | ×2 | 2.2kg |
| 3 | 500 | 9 | 9 | ×3 | 2.5kg |
| 4 | 1200 | 15 | 14 | ×4 | 2.6kg |

■魔法レベルアップデータ

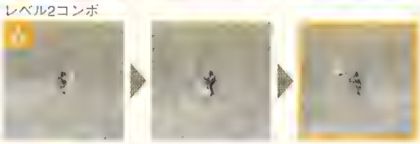
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 29 | 10 | 2.6秒間 | なし | 噴出弾×1 |
| 2 | 29 | 20 | 4.4秒間 | なし | 噴出弾×3 |
| 3 | 29 | 30 | 5.2秒間 | なし | 噴出弾×6 |
| 4 | 29 | 40 | 9.6秒間 | なし | 噴出弾×10 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



リーチは短いものの振り回す範囲は広いので、上手く戦えば剣を持った敵集団とも渡り合えるはず。たとえば1、4、8、11、12段目の下から上への振り上げ攻撃は、勢い余って杖の先端が後方にまで届き、攻撃判定が発生する。攻撃が当たる方向と距離感を見極めれば、敵に連打を浴びせられるだろう。

■魔法解説

レベル4



カイムの前方の地面数ヵ所から、つぎつぎと強烈な水柱が噴出する。途中でカイムの向きを調節すれば、広範囲に水柱を噴き出せる。消費MPは多いが強力。

■フィニッシュブロー解説

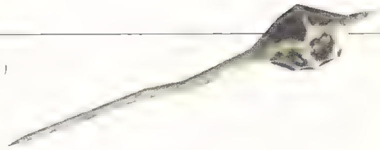
レベル4



カイムを中心に円形の衝撃波が出るタイプ。発動までの隙は少ないほうだが、あまり強力ではなく効果範囲も狭いので、無理に使う必要はないだろう。

# 痩躯の魔術師（そうくのまじゅつし）

【 Lean Sorcerer 】 ■分類：ロッド



■所持魔法：シルバーフルーツ（ silver fruits ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：広い／振り具合：普通／切れ味：切れない／材質：不明

【 入手場所 】 第十一章第1節「迷路」(地上戦)：3Fのガードを倒すと、鍵の宝箱と同時に4F南西の物置部屋に宝箱出現。NORMAL時のみ。

先端に不気味な膨らみがある捻れた杖。ロッド系の中ではかなり長いほうに入るため、攻撃範囲はわりと広く感じられる。また攻撃力もロッド系ではもっとも高い。ただ、それでもやはりロッドは敵を倒すのには向いておらず、HP回復用に使うべきだろう。

～剣に秘められた物語～

痩躯の魔術師が握っていた杖。魔術師はひどく冷徹で意地の悪い性格だった為、いつも町の人々や弟子から憎まれていた。己の身に危険を感じた魔術師は、悪魔の力を借り、恐ろしい魔力を持つ杖を作り上げる。自らの精気を奪うのと引き換えに……。その杖の強大な力に我が身の精気を奪われ痩せ衰えていったが、魔術師は構わず杖を使って傍若無人の行いを繰り返す。結局、魔術師は弟子の陰謀から我が身を守るため、死ぬまでこの恐ろしい杖を放すことは無かった。最後の姿は骨と皮しか残っていなかったという。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | 8 | 3 | ×1 | 2.6kg |
| 2 | 200 | 9 | 5 | ×2 | 2.7kg |
| 3 | 500 | 10 | 8 | ×3 | 2.8kg |
| 4 | 1200 | 14 | 12 | ×4 | 2.8kg |

■魔法レベルアップデータ

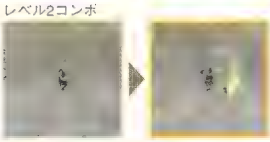
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | 10 | 2秒間 | なし | HPを49ポイント回復／防御フィールド発生 |
| 2 | — | 20 | 2秒間 | なし | HPを99ポイント回復／防御フィールド×3発生 |
| 3 | — | 30 | 2秒間 | なし | HPを199ポイント回復／防御フィールド×4発生 |
| 4 | — | 40 | 2秒間 | なし | HPを完全に回復／防御フィールド×5発生 |

■コンボ解説

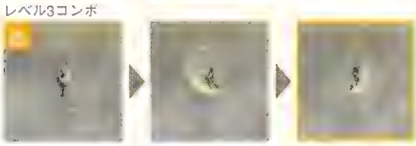
レベル1コンボ



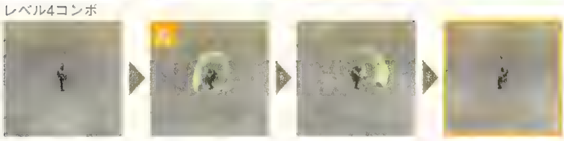
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



せっかくの長いリーチも、1、3、6、9段目が突き、4、12段目が縦斬りという直線的コンボのため、あまり活かすことができない。また攻撃と攻撃の間に、ときどき隙ができる(4、7、8、10段目直前の隙がとくに大きい)のでコンボを止められやすい。敵に囲まれないよう、ヒットアンドアウェイを心がけたい。

■魔法解説

レベル4



HP回復魔法。発動時に一瞬だけ、周囲の敵をひるませることができる。その時点でたまっているMPに応じて回復量を調整できるのが便利。

■フィニッシュブロー解説

レベル4

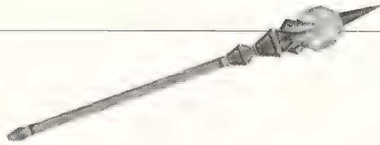


カイムを中心に円形に衝撃波が広がる。攻撃力、効果範囲、発動タイミング、どれをとってももの足りない。通常コンボの手数で勝負したほうがいいだろう。

# 賢者の意志 （けんじゃのいし）

【 Will of the Wize 】　■分類：ロッド

■所持魔法：ボイスオブアシエル（voice of Asiel）



【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：普通／切れ味：切れない／材質：鋳鉄

【入手場所】第二章第十三節「焼き討ちのあと」（地上戦）：北の細い谷にいるクリムゾンボーンを16体を全滅させると、谷の奥に宝箱発生。

立派に装飾された、いかにも賢者の持ち物といった感じの杖。鋼鉄製のためか、けっこうなスピードで振り回すことができる。ただ、そのわりに攻撃力は低く、なんと全武器中でも最低ランクである。敵を倒すためではなく、MPをためるために振り回していこう。

～剣に秘められた物語～

北の島国で、国中から厚い信仰を集めた司祭が居た。「千里を見通す大賢者」と呼ばれた彼はいつも杖を片手に地方を巡礼して回っていた。その杖をかざせば、どんな病気も怪我もたちどころに治すことが出来た。その杖をかざせば、どんな荒れた畑にも作物が実った。その杖をかざせば、その人が嘘をついているか見抜くことが出来た。その杖をかざせば、悪事を行った者が懺悔をしだした。その杖をかざせば、どんな怪物も引き下がった。その杖をかざせば、天使の禁止されている言葉で魔物を焼き尽くした。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 2 | 5 | ×1 | 2.3kg |
| 2 | 200 | 4 | 7 | ×2 | 2.4kg |
| 3 | 500 | 5 | 9 | ×3 | 2.5kg |
| 4 | 1200 | 10 | 12 | ×4 | 2.5kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 2 | 0.5秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 19 | 2 | 0.5秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 3 | 26 | 5 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 32 | 5 | 1秒間 | なし | ホーミング弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



6段目の縦斬りと12段目の突きを除けば、比較的攻撃範囲が広い横斬りや斜め斬りで構成されたコンボ。また振り回すスピードも比較的速いため、杖のリーチが短いことはあまり気にならない。とくに最後の突きは敵を吹き飛ばせる鋭いものなので、上手く使えば攻撃力の低さも補えるだろう。

■魔法解説

レベル4



宙に浮かんだ天使文字が前方に向け飛んで行く。レベル3以降は追尾弾となり、多少弾の速度は遅いものの複数の敵にヒットする。背後の敵にも有効。

■フィニッシュブロー解説

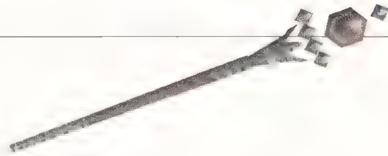
レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が発生する。コンボ自体の隙が少ないため、比較的使いやすいだろう。ただし攻撃力は低く、効果範囲もあまり広くはない。

データ篇

# 知識の杖（ちしきのつえ）



【 Knowledge Rod 】　■分類：ロッド

■所持魔法：ウィングオブムーンダウン（ wing of moondown ）

【 基本性能 】攻撃範囲：広い／振り具合：普通／切れ味：切れない／材質：木

【 入手場所 】セエレの祈第5節「道程」（地上戦）：6分以内にゴブリンを264体倒すと、西側の谷間に宝箱発生。NORMAL時のみ。

木製の本体の先に、色とりどりの美しい宝珠が飾られた杖。ロッド系の武器のわりにリーチが長く、攻撃力もそこそこあるのでなかなか使いやすいだろう。とは言え、魔法の使い勝手のほうがいいので、杖を振るのはMPをためるためだけにしておこう。無理は禁物。

～剣に秘められた物語～

自らの意思を決めるために影響を受ける要素問題領域における意思決定のうえで対象となる概念対象および科学的事実や客観的事実然り事実に対する判断規則や判断手続き問題領域において誰もが知り得るものでもあり経験に基づく「目分量」や「直感力」然りあるいは推論の制御にかかわるものでありどれを選択するか焦点をどこに当てるかつまりはそれら、事実・判断・推論「思いや考え」他者に価値があると認められ自身にゆらぎない「正当化された真なる信念」これらを理解するもののみが力を発揮する。

■武器レベルアップデータ

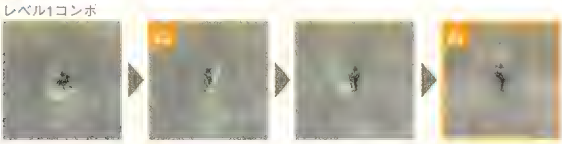
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 7 | 4 | ×1 | 1.9kg |
| 2 | 200 | 8 | 6 | ×2 | 2.0kg |
| 3 | 500 | 10 | 10 | ×3 | 2.0kg |
| 4 | 1200 | 16 | 13 | ×4 | 2.1kg |

■魔法レベルアップデータ

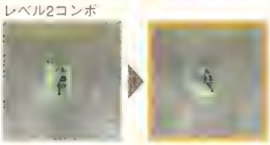
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 31 | 2 | 0.5秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 31 | 2 | 0.5秒間 | なし | 直線弾×2 |
| 3 | 31 | 2 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 4 | 31 | 2 | 1秒間 | なし | 直線弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



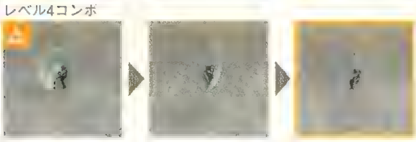
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



横斬りや回転斬りのバランスが取れたコンボ。4、7、8段目が突き、13段目が縦斬りとなって攻撃範囲が狭いので、その際は確実に敵にヒットさせることを狙うこと。5段目からの両手突き→回転斬りのあたりで止めて再開すれば、あまり細かく狙う必要がなくて楽。

■魔法解説

レベル4



直線的（レベルが上がると放射状）に魔法弾を撃つ。消費MPが2と少なく、鬼のような連射が可能。その分、やや射程は短いが、敵をなぎ払うには十分。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心にして、円形の衝撃波を発生させる。発動タイミングはそれほど遅くないが、威力が弱く、敵にトドメを刺すほどではない。魔法で十分。

# 不浄なる斧（ふじょうなるおの）

【　Axe of Filth　】　■分類：アックス

■所持魔法：アイオブサラマンダー（ eye of salamander ）



【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変重い／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】第九章第2節「愛という名のもとに」（イベント）：南東の路地の端に置いてある宝箱から入手。

全長の半分が刃という巨大な斧。攻撃力は全部の武器中トップクラスではあるが、重さゆえに振り回すスピードが遅いのと、アックス系のわりにリーチが短いのが欠点。ただヒットさせた敵を確実に吹き飛ばす能力があることから、乱戦でも十分に使っていける武器である。

～剣に秘められた物語～

野心家の魔術師が火トカゲを閉じ込めた斧。その破壊力と共に、炎の魔術を使うことが出来る魔剣に成長した。魔術師は火トカゲの囁きを耳にする。「血を……さすればさらに強力な力を与えよう」力の魔力にとりつかれた彼は、やがて人を殺めるようになる。「どうだ？我にもっと血を与えてみぬか？」魔剣はそう囁き、さらに血と臓物を欲する。力にとりつかれた魔術師に抗う術は無かった。近年、この魔剣が傍らに枯れ木のようになったミイラと共に発見された。闇に魅了されし者達に魔剣は今日も囁きつづける。「殺せ」と……

データ篇

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 36 | 3 | ×5 | 5.0kg |
| 2 | 250 | 41 | 5 | ×7 | 6.0kg |
| 3 | 530 | 49 | 7 | ×9 | 6.5kg |
| 4 | 800 | 54 | 12 | ×10 | 8.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 38 | 10 | 2秒間 | やや短い | 爆発 |
| 2 | 52 | 20 | 3秒間 | やや長い | 爆発 |
| 3 | 66 | 30 | 2秒間 | やや短い | 爆発 |
| 4 | 101 | 40 | 2秒間 | やや短い | 爆発 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



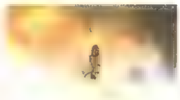
レベル4コンボ



5段目と11段目の縦斬りの際に左右がガラ空きとなる点を除けば、基本的に優秀なコンボ。その縦斬りの際も後ろに振りかぶるモーションが大きいため、後方の敵にヒットすることが多いのだ。周囲の敵が倒れたところでコンボをいったん止め、また敵に接近して動けないうちに追い討ちをかけたい。

■魔法解説

レベル4



カイムを中心にして、大きな爆発が広がる。全魔法中トップレベルの攻撃力だが、攻撃範囲はやや狭く消費MPも多い。敵を引きつけてから使いたい。

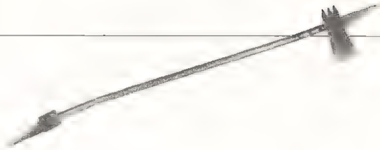
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に向けて、気弾を発射する。射程、攻撃範囲ともに短めではあるが、攻撃力はかなりの高さに達する。乱戦より1対1の戦い向きである。

# 骨砕き（ほねくだき）



【 Bonebreaker 】　■分類：アックス

■所持魔法：ファングオブクエイク（fang of quake）

【基本性能】攻撃範囲：広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：銑鉄

【入手場所】第一章第2節「城へ」（地上戦）：マップをクリアすると無条件で入手。

長い柄の先に小さな刃がついたバトルアックスタイプの武器。アックス系の武器の中ではもっとも軽くて振り回しやすく、逆に攻撃力はもっとも低い。攻撃がヒットした敵を遠くに吹き飛ばすという特性を持っているので、状況によっては使い勝手がいい武器だろう。

～剣に秘められた物語～

どこにでもあるような削りだした木材と、使い道のなかったあまりの銑鉄からできている。どこにでもいるような年老いた鍛冶屋が年の初め、ずっと開けていなかった小屋の扉を開けるためにこしらえた。どこにでもあるようなその扉の向こうは、見たことのない数の人骨で埋め尽くされていたが、年老いた鍛冶屋は誰にも言わなかった。どこにでもいるような年老いた鍛冶屋のどこにでもあるようなその道具は骨砕きといわれるようになった。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 7 | 5 | ×1 | 3.0kg |
| 2 | 150 | 15 | 8 | ×2 | 3.5kg |
| 3 | 350 | 18 | 10 | ×3 | 4.0kg |
| 4 | 600 | 20 | 12 | ×4 | 5.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 12 | 10 | 2秒間 | やや短い | 噴出弾×1 |
| 2 | 12 | 20 | 4.3秒間 | 普通 | 噴出弾×3 |
| 3 | 12 | 30 | 4.8秒間 | やや長い | 噴出弾×6 |
| 4 | 12 | 40 | 7.8秒間 | やや長い | 噴出弾×12 |

■コンボ解説

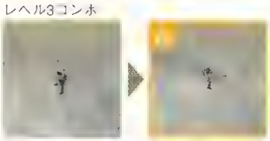
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



2、4、6段目が縦斬り、1、3、7、9、11段目が突きという、左右方向に対して弱いコンボ。柄にも多少攻撃判定はあるものの、このコンボではどうしても横からの攻撃に対処しにくい。まず最初の突きと縦斬りを当てることを考え、囲まれそうになったらガードして下がるという作戦も必要だろう。

■魔法解説

レベル4



カイムの正面に、大地を突き破ってつぎつぎと大岩が出現し、当たった敵は宙に吹き飛ばされる。消費MPのわりに攻撃力は低いが、効果範囲は相当広い。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に、横に広い扇形の衝撃波を放つ。射程は長く、効果範囲も大きいが、出るまでの隙が大きすぎる。1対1の戦闘以外では使う必要はない。

# 処刑台の記憶 （しょけいだいのきおく）



【 Executer 】　分類：アックス

所持魔法：ディバインネイル（ divine nail ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鉄

【 入手場所 】 フリーミッション／雪の荒野・石の隠れ里(地上戦)：東の谷間にいるシルバー・オーガ10体を全滅させると、途中の袋小路に宝箱出現。

　幅広の両刃を持つ、長柄のバトルアックス。攻撃範囲が広く、攻撃力も高いと同時にヒットした敵を吹き飛ばす性質がある。アックス系のわりにコンボ数が多いという点も長所のひとつだろう。ただし、攻撃スピードはかなり遅く、攻撃の間の隙も大きめなので注意。

～剣に秘められた物語～

帝国軍の牢獄にある処刑台で使われていた斧。この斧で幾千もの首が刎ねられた。初めは処刑に使われていた、ただの疎むべき存在であった。製作者自らがこの斧に倒れた事をきっかけに、斧がただの斧でなくなった。斧は何かを求めるように、小枝を落とすように次々と首を狩っていく。民からの人望も厚い王国の将軍も断頭台に頭を乗せられ、民衆の歓喜の中、その血を流していく。処刑者に善悪はなく、あるのは首のない骸だけ。数百年の時を経て、斧は様々な首を狩り続ける。数十の王国の処刑を執行し更なる受刑者を求め、歴史の中を彷徨う。

### 武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 16 | 4 | ×2 | 3.5kg |
| 2 | 200 | 27 | 7 | ×3 | 4.0kg |
| 3 | 500 | 32 | 11 | ×4 | 4.5kg |
| 4 | 900 | 35 | 14 | ×5 | 5.0kg |

### 魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 5 | 2秒間 | なし | ブーメラン弾×1 |
| 2 | 18 | 5 | 2秒間 | なし | ブーメラン弾×2 |
| 3 | 18 | 5 | 2秒間 | なし | ブーメラン弾×3 |
| 4 | 18 | 5 | 2秒間 | なし | ブーメラン弾×4 |

### コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



7段目と10段目の縦斬りと12段目の突きを除けば、ブンブンと振り回して広い攻撃範囲を誇る。ただ、各斬撃の間に大きなタイムラグがあるので、確実に敵に当てないと痛い目に遭う。とくに攻撃スピードが早い敵だと、相手が防御に成功して反撃してくると、こちらの防御は間に合わない。相手を選んで戦おう。

### 魔法解説

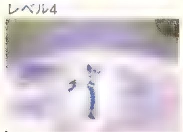
レベル4



ブーメランのように行って戻ってくる三日月形の魔法弾。消費MPが少なく攻撃力もなかなかなので使いやすい。連射が可能な点もポイントが高い。

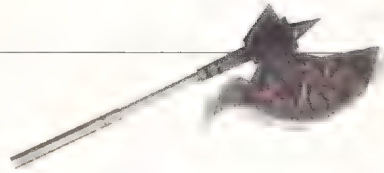
### フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が発生する。発動が遅いので使いにくそうだが、直前の斬撃が当たれば敵は転倒するので、安心して使えるのだ。

# 断罪の斧（だんざいのおの）



【 Adjudgement 】　■分類：アックス

■所持魔法：スピリチュアルホーン（spiritual horn）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変重い／切れ味：切れる／材質：鋳鉄

【入手場所】第十章第二節「海鳴り」(地上戦)：1F南東、2本の通路でつながったふたつの部屋の敵を全滅させると、西側中央の部屋に宝箱出現。

巨大な片刃のバトルアックス。幅広の刃は重く、振り回すスピードはかなり遅い。また柄が短いために、攻撃範囲はロングソード系武器と同程度しかないのが欠点。だが攻撃力は全武器中で1、2を争い敵を吹き飛ばす性能もある。タフな相手との一騎討ちでは有効だろう。

～剣に秘められた物語～

若い二人が祝福を受けながら結婚しようとしていた。結婚式の前夜、夜の闇の中に小さく光る精霊の姿を花嫁が見つける。精霊が囁きかける「お前の夫をお前だけのモノにしないか？お前だけを愛するべきじゃないか？」花嫁の心の隙に精霊が甘く問いかける。彼女が正気に戻った時には、手には血で染まる斧が握られ、床には夫の首が、首だけが転がっていた。「コレデオマエダケノモノニ……」時が過ぎた今でも、夫の首を持った妻の亡霊が、血まみれのドレスを着て村を徘徊する事があるという。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 30 | 5 | ×4 | 5.0kg |
| 2 | 280 | 39 | 8 | ×6 | 6.0kg |
| 3 | 600 | 45 | 11 | ×7 | 7.5kg |
| 4 | 1000 | 51 | 15 | ×8 | 8.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 9秒間 | なし | 回転弾×1 |
| 2 | 26 | 10 | 9.3秒間 | なし | 回転弾×2 |
| 3 | 26 | 10 | 11.3秒間 | なし | 回転弾×4 |
| 4 | 26 | 10 | 16.5秒間 | なし | 回転弾×5 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



リーチの短さをカバーするような横斬りが多いのが特徴。1～4段目と6～9段目はすべて攻撃範囲の広い横斬りで、後方の敵にもかなりヒットしやすいため全方向をカバーできる。それでも相手の武器がロングソード以上だと、射程外から踏み込んで斬られてしまうことも。まわりの敵の動きをよく見る必要がある。

■魔法解説

レベル4



帯状の光がカイムの周囲を回転する。この光に当たった相手はその場で少し硬直するため、コンボの補助に使っていける。攻撃力自体もわりと高め。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



扇形の衝撃波が、カイムの前方に飛んで行く。横幅が広い攻撃なので、遠くから接近する敵集団を一気に倒せる。攻撃力も高いので積極的に狙いたい。

# 赤の旋風（あかのせんぷう）



【Crimson Gust】

■分類：アックス

■所持魔法：ギガンテスクロウ（Gigantes craw）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変重い／切れ味：切れる／材質：鋳鋼

【入手場所】第三章第十四節「"声"の在処」(地上戦)：援軍とともに南西の洞窟内に1体現われるブラック・ナイトを倒すと宝箱出現。

片刃でやや長い柄を持つ斧。攻撃力はなかなか高く当たった敵を吹き飛ばすが、アックス系の常として振りが重いのと、武器のリーチが多少短いのが難点。またコンボ数が最高でも11というのが辛いところ。この武器でスフィアを出すのはかなり難しいだろう。

～剣に秘められた物語～

数百年前、赤装束に身を包んだ義賊がいた。悪徳商人から奪った財宝の使い道に迷った義賊は集めた金銀を溶かし煌びやかな斧を作りあげる。初めは財宝の使い道に満足していた義賊であったが、斧がより豪華になるにつれ、次第に心を奪われ、罪のないものからも財宝を奪うようになった。ある日、王国一の魔術師の屋敷に乗り込んだ義賊は一枚上手であった魔術師に捕まってしまう。真の義賊だった頃に戻るように促す魔術師。しかし義賊の病んだ心はもう戻せないことを悟った魔術師は、彼の身を真紅の宝石に封じ込め、その自慢の斧に埋め込んだ。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 21 | 5 | ×3 | 4.5kg |
| 2 | 200 | 32 | 7 | ×4 | 5.5kg |
| 3 | 500 | 38 | 9 | ×5 | 6.5kg |
| 4 | 900 | 42 | 11 | ×6 | 7.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 28 | 10 | 2秒間 | 短い | 落下弾×1 |
| 2 | 28 | 20 | 5.4秒間 | やや短い | 落下弾×3 |
| 3 | 28 | 30 | 7.2秒間 | 普通 | 落下弾×6 |
| 4 | 28 | 40 | 8.1秒間 | やや長い | 落下弾×9 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



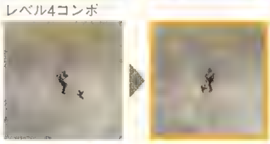
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



リーチに不安があるため、5、9段目の縦斬り前後の隙には注意。また斜め斬りも角度が垂直に近いため、縦斬りと同じくらい左右がガラ空きとなってしまう。攻撃範囲の面である程度安心できるのは、2、4段目と11、12段目の横斬りくらい。コンボは5段目あたりまでのくり返しを行なうのがいちばんだろう。

■魔法解説

レベル4



隕石が天空から落下してきて爆発する。レベルが上がると隕石の数が増え、かなり遠くにまで落ちるので遠距離攻撃に使える。消費MPが多いので注意。

■フィニッシュブロー解説

レベル4

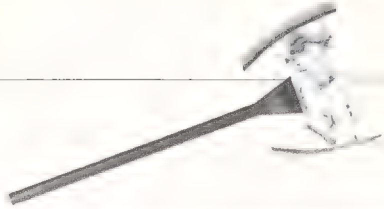


カイムを中心にして、円形の衝撃波が周囲に広がる。発動が遅く効果範囲もそれほどないので、敵が斧の一閃で倒れた隙を狙うのがコツ。乱用は禁物。

# 渇きの戦斧（かわきのせんぷ）

【 Killer Hunger 】　■分類：アックス

■所持魔法：ファントムアイ（ phantom eye ）



【 基本性能 】攻撃範囲：狭い／振り具合：重い／切れ味：切れる／材質：大理石

【 入手場所 】第十章第3節「凪」(地上戦)：階段のある部屋に入ると1Fの北東の部屋に宝箱が出現する。NORMAL時のみ。

柄の先端両側に巨大な刃がついた、大理石でできているという斧。リーチがやや短いのが気になるが、攻撃力と当たった敵を吹き飛ばす能力で補っていきたい。ただ、振りのスピードが遅いため、的確に敵に攻撃を当てるテクニックがないと袋叩きに遭うだろう。

～剣に秘められた物語～

数多くの病人を治してきた名医が居た。彼の名声は都まで届き、やがて時の国王が召抱えるまでになる。数年の後、国の王女が不治の病にかかった。名医といえど、どうすることも出来ず、彼女が楽に逝けるようにしてやるのが精一杯であった。娘を失った国王は医師を逆恨みした。医師の家族全てを処刑すると宣言。懇願する医師の言葉にも耳を貸そうとしなかった。怒り狂った医師は、王家の井戸に毒を投げ入れる。水を飲んだ王室の人間は喉が焼けただれ絶命した。その水で磨いだのがこの斧である。

■武器レベルアップデータ

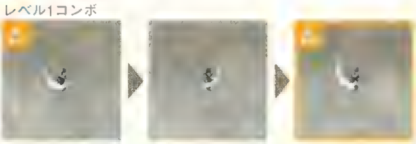
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 26 | 3 | ×4 | 5.0kg |
| 2 | 200 | 31 | 5 | ×6 | 5.0kg |
| 3 | 500 | 36 | 8 | ×7 | 5.0kg |
| 4 | 900 | 39 | 12 | ×8 | 5.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 0.5秒間 | 短い | 爆発×1 |
| 2 | 37 | 10 | 0.5秒間 | 短い | 爆発×2 |
| 3 | 49 | 10 | 0.5秒間 | 短い | 爆発×4 |
| 4 | 74 | 10 | 1秒間 | やや短い | 爆発×1 |

■コンボ解説

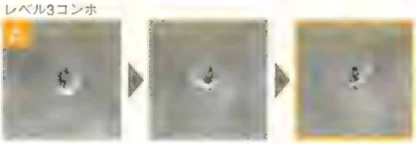
レベル1コンボ



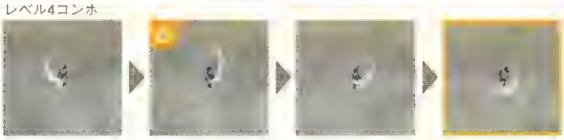
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



5段目の縦斬りを除くと、すべてが左右の斜め斬りというやや偏ったコンボ。斜め斬りの欠点は、その角度にもよるが、縦斬りと同様に左右がガラ空きとなってしまうこと。コンボ中はこまめに方向を修正しながら、的確に敵を捉える必要がある。乱戦ではいまひとつ使いにくいので一騎討ちでの使用に限定したい。

■魔法解説

レベル4



足元に光が広がり、それが巨大な爆発を起こす。やや発動までに間があるので、カイムをおとりに敵を多数巻き込めるように工夫したい。攻撃力は高い。

■フィニッシュブロー解説

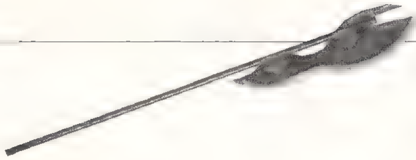
レベル4



カイムの前方に気弾を発射する。発動まで時間がかかることを利用し、コマンド入力後に発射方向を真後ろに修正することも可能。攻撃力もかなり高い。

データ篇

# 双子の牙 （ふたごのきば）



【 Twin Fang 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：ボイスオブロキ（ voice of Loke ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【 入手場所 】 セエレの祈第8節「追いかけて」(地上戦)：マップ上のゴブリンとゴブリンリーダーを全滅させると、入口付近の壁際に宝箱出現。NORMAL時のみ。

長い柄の先に片刃の斧がふたつついたような形。リーチが長い、振り回すスピードは比較的速い、攻撃力が高いと3拍子揃った優秀な武器だ。柄の部分にある攻撃判定も手伝って、大振りの武器のわりに敵に複数回ヒットしてチェーンを狙いやすいという利点もある

～剣に秘められた物語～

遠い昔、炎の力を持つ双子の神が居た。神は人間に火と知性、そして多くの言葉を与えて見守りつづけていた。だが人は堕落し、双子の神の逆鱗に触れてしまう。双子の神は多くの都市に雷を落とし、洪水をおこし、炎で大地を焼き払おうとした。己の過ちに気づいた人間達は、神の怒りを鎮める為に巨大な斧を捧げる。それは幼い双子の血によって洗われた、呪わしき供物だった。神は双子を星にしてやり、人が二度と過ちを繰り返さぬように斧に破邪の光を封じ込めたという。

## ■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 23 | 4 | ×3 | 3.0kg |
| 2 | 250 | 32 | 7 | ×4 | 3.2kg |
| 3 | 530 | 39 | 10 | ×5 | 3.5kg |
| 4 | 800 | 44 | 13 | ×6 | 3.8kg |

データ篇

## ■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 31 | 5 | 2秒間 | なし | ホーミング弾×1 |
| 2 | 31 | 5 | 2秒間 | なし | ホーミング弾×2 |
| 3 | 31 | 5 | 2秒間 | なし | ホーミング弾×3 |
| 4 | 31 | 5 | 2秒間 | なし | ホーミング弾×5 |

## ■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



縦斬り、横斬り、斜め斬り、回転斬り、突きと、ひととおりの攻撃が入ったバランスのいいコンボ。ただレベル1の段階では縦斬りと突きが多く、多数の敵を相手にするには骨が折れる。コンボ序盤の攻撃を外さないように、レベルが上がってからも油断せずに敵をきっちり狙っていくべきだ。

## ■魔法解説

レベル4



光弾が敵を追って飛んで行く。一度敵に当たった弾はその場に留まり、別の敵には向かわないので注意。攻撃力のわりに消費MPが少ないのが魅力。

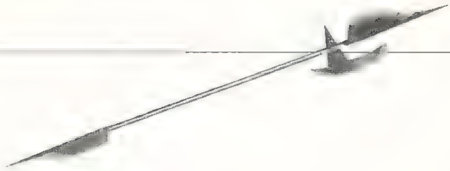
## ■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心にして円形の衝撃波が発生する。隙がやや大きいため、直前が横斬りになるレベル2で出すようにすると敵に止められにくいだろう。

# 霞切り（かすみぎり）



【 Mist Slasher 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：カスケードファング（ cascade fang ）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】フリーミッション／帝国都市・破壊された帝都(地上戦)：2分以内に祭壇前にたどり着くと、中央に建物がある広場に宝箱出現。

柄の両端に槍や長刀のような刃がつき、さらにその片方には斧の刃まで加わったいかにも斬れそうな武器。振り回し方によってはかなり遠くの敵にも届くリーチを誇り、振り回すスピードも比較的速い。攻撃力にも不安はなく、かなり使いやすい武器といえるだろう。

～剣に秘められた物語～

ある村の少年と少女が恋に落ちた。少年は清く正しい心の持ち主で、少女は慎ましやかで明るい性格の子であった。小さな川が流れる、小さな村で、二人は野や山を一日中駆け回り、ツユクサの冠とスミレ草の指輪で小さな結婚式を二人で行った。ある日、仕事を失った少女の父親は村を去る事になる。少女は村に残るように泣いて頼んだが、もちろんその願いが叶う事は無かった。二人の涙は地に落ちて、小さな池を作る。この斧は、その池に住む神様が気まぐれに木こりに与えた不思議な力を持つ斧である。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ── | 24 | 4 | ×3 | 2.4kg |
| 2 | 380 | 36 | 7 | ×4 | 2.6kg |
| 3 | 830 | 41 | 10 | ×5 | 2.8kg |
| 4 | 1500 | 43 | 13 | ×6 | 3.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 31 | 10 | 6.5秒間 | なし | 噴出弾×1 |
| 2 | 31 | 20 | 8.7秒間 | なし | 噴出弾×3 |
| 3 | 31 | 30 | 10.6秒間 | なし | 噴出弾×5 |
| 4 | 31 | 40 | 14.8秒間 | なし | 噴出弾×5 |

■コンボ解説

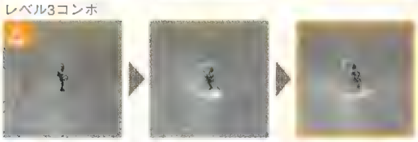
レベル1コンボ



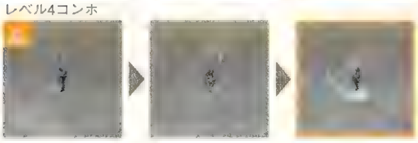
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1、4、7、10段目が回転斬り、2、3、5、8、11段目が突きという、妙に偏ったコンボ。回転斬り系コンボの攻撃範囲の広さと、突き系コンボの突進力を併せ持つ。敵の少し手前でコンボを始め、2、3段目の突きで敵の群れに突っ込んだあと、回転斬りで蹴散らすというのが基本となる。チェーンもかなり狙いやすい。

■魔法解説

レベル4



カイムの前方に水が爆発的に噴出し、敵を吹き飛ばす。水の噴出はしばらく続くが、噴き出す場所はやや離れており近くにいる敵には通用しないので注意。

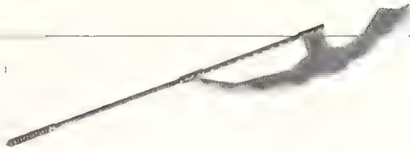
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に衝撃波が円形に広がる。隙が大きめなので、突きや縦斬りが多い低レベルコンボの段階では使わず、レベル3以降を狙ったほうがいいかも。

# 嵐神の閃撃（らんしんのせんげき）



【 Thundergod 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：トルネードホーン（ tornado horn ）

【基本性能】 攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】 フリーミッション／紅き岩山・コロシアム(地上戦)：15分以内に9回目の増援を出現させると、入場口近くに宝箱出現。NORMAL時のみ。

ソード並の長さの刃がついた長柄の斧。リーチはかなり長いが、振り回すスピードが遅く隙が大きい。柄の側の攻撃判定がやや小さいことも、隙を大きくする一因のようだ。攻撃力はかなり高いため、相手によっては乱戦でも十分に役に立つだろう。

～剣に秘められた物語～

破壊的な風を巻き起こす嵐神の怒りが込められた槍。運悪く、この突風を受けてしまった者は、骨だけ残し血と肉が吹き飛ぶ。ある村に風を自在に操るやさしい青年がいた。青年の評判を聞きつけ彼の前に現れた嵐神。「お前の力がどんなものか、わしと勝負じゃ！」道行く剣士の外套を風の力で脱がせた方が勝ち。強烈な突風で外套を吹き飛ばそうとする嵐神だが勝負は暖かいそよ風で薄着にさせた青年に。「人間の分際で、このわしに勝つな！」怒り出した嵐神は青年の血と肉を吹き飛ばす。その時の怒りが剣士の持つ剣に刻まれたという。

### ■武器レベルアップデータ

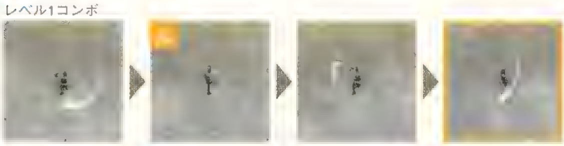
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ── | 23 | 4 | ×3 | 2.8kg |
| 2 | 280 | 32 | 8 | ×4 | 3.0kg |
| 3 | 600 | 39 | 11 | ×5 | 3.1kg |
| 4 | 1000 | 44 | 13 | ×6 | 3.2kg |

### ■魔法レベルアップデータ

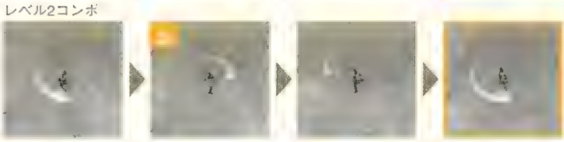
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 10 | 10秒間 | なし | 回転弾 |
| 2 | 32 | 20 | 15秒間 | なし | 回転弾 |
| 3 | 32 | 30 | 20秒間 | なし | 回転弾 |
| 4 | 32 | 40 | 25秒間 | なし | 回転弾 |

### ■コンボ解説

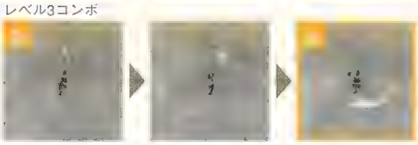
レベル1コンボ



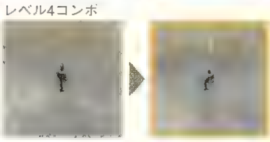
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



最初の回転斬りはなかなか強力だが、2、12段目の突き、9、13段目の縦斬りの際の左右の隙が気になる。また6、7段目の横斬りが、振りが小さいわりに遅いので敵の攻撃を受けやすいポイントとなる。できれば8、11段目の回転斬りまでつなげたいが、素早い敵が相手の場合は早い段階でコンボを止めておくべき。

### ■魔法解説

レベル4



カイムのいる位置に竜巻が一本発生し、そのまましばらくついてくる。食らった敵は吹き飛ばされるので、武器で追い討ちをかけるチャンス。攻撃力も高い。

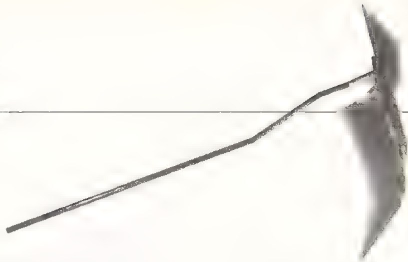
### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



扇形の衝撃波を、カイムの正面に向けて放つ。横方向への攻撃判定が大きいが、発動に多少時間がかかる。遠くの敵を狙って撃つのがベスト。

# 死神の大鎌 （しにがみのおおかま）



【 Deadly Sickle 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：ブラッドオブフォビドゥンシー （ blood of forbidden sea ）

【基本性能】 攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い　切れ味：切れる／材質：鋼鉄

【入手場所】 第十一章第2節「夢の現実」（イベント）：進行方向ふたつ目の部屋の右奥にある宝箱から入手。

死神が持っているような巨大な鎌。その重量バランスの問題からか、振り回すのはかなり大変。一発一発のあいだに大きな隙ができるので気をつけたい。長物の武器のわりに、柄の側にほとんど攻撃判定がないのも難点。ただ攻撃力はやや高めで、攻撃範囲の面でも文句はない。

～剣に秘められた物語～

地獄の門番である死神が持っていたといわれる、「永遠の闇」の入り口を切り開くための大鎌。闇に落とされたものは二度と生まれ変わらない。その男も「永遠の闇」の判決を受けて、死神に落とされるのを待っていた。鎌の刃先が暗黒の闇を切り開きはじめる。その時、男は死神を後ろから突き飛ばした！吸い込まれていく死神の姿。「愚か者め……意味のないことを……」すると鎌がひとりでに男の足元を切裂いた。地獄の門番は死神ではなく大鎌の方だったのだ。そして大鎌は、今も罪人を静かに待っている。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 28 | 5 | ×4 | 3.2kg |
| 2 | 320 | 36 | 7 | ×6 | 3.4kg |
| 3 | 700 | 42 | 10 | ×7 | 3.6kg |
| 4 | 1200 | 48 | 12 | ×8 | 3.8kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 34 | 10 | 2.9秒間 | なし | 地雷×1 |
| 2 | 34 | 10 | 4秒間 | なし | 地雷×3 |
| 3 | 34 | 10 | 8秒間 | なし | 地雷×5 |
| 4 | 34 | 10 | 13秒間 | なし | 地雷×10 |

■コンボ解説

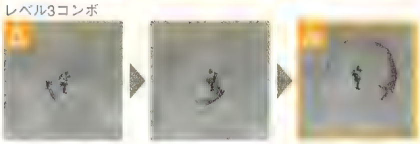
レベル1コンボ



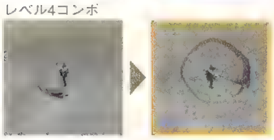
レベル2コンボ



レベル3コンボ



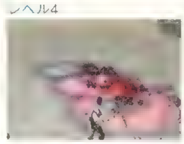
レベル4コンボ



1、7段目が縦斬り、それ以外は横斬りか斜め斬りという、振り回し攻撃主体のコンボ。全体的に振り回しスピードは遅いため、攻撃範囲に入らなかった敵からの攻撃を受けやすい。敵の群れに突っ込む前に1段目の縦斬りを空振りさせ、2段目以降に乱戦に持ち込むようにすれば、隙を多少カバーできる。

■魔法解説

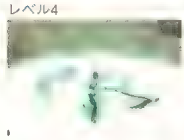
レベル4



カイムの前方に魔法陣が出現し、一瞬後に爆発を起こす。2発目以降の発動時にカイムの向きを変え、任意の敵を狙うことも可能。消費MPも少なくお得。

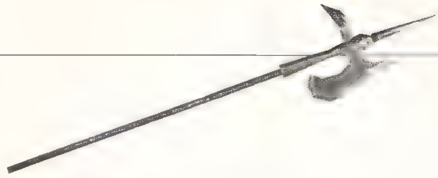
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。発動の遅さをカバーするために、直前の攻撃の範囲が広い、レベル2かレベル4で出すのがいいだろう。

データ篇



# 王妃の玉座（おうひのぎょくざ）

【 Queen's Throne 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：ヴォルテックスブラッド（ voltex blood ）

【 基本性能 】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：鉄

【 入手場所 】第十章第3節「風」（地上戦）：2F北東の部屋に置いてある宝箱から入手。NORMAL時のみ。

長い柄の先に、槍、斧、鎌状の刃の3種の刃先がついた武器。武器自体のリーチは槍並に長く、さらに振り回すスピードも軽めの槍と変わらない。攻撃力がやや低いのがおもな難点だが、じつはコンボのモーション面でも不安が残る。やや使いにくい武器といえるだろう。

～剣に秘められた物語～

アウストラシア王ジギベルト1世妃ブルンヒルデは西ゴート王アタナギルドの娘で夫の死後、息子王国の実権を握っていた。一方、ネウストリア王キルペリク1世妃フレデグンデはアウストラシア王国の領土をいまいましく思い、ジギベルト1世国王を暗殺してしまう。アウストラシアとネウストリアは抗争を続け、ブルンヒルデの血族やフレデグンデの家族が次々と暗殺され、両国間は深刻な状態に陥る。ブルンヒルデはネウストリア王クロタール2世との和平会談時に謀略に遭い処刑される。この斧はブルンヒルデの首を落した処刑刀である。

データ篇

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 20 | 4 | ×3 | 2.4kg |
| 2 | 280 | 34 | 7 | ×4 | 2.6kg |
| 3 | 600 | 38 | 10 | ×5 | 2.8kg |
| 4 | 1000 | 40 | 12 | ×6 | 3.0kg |

■魔法レベルアップデータ

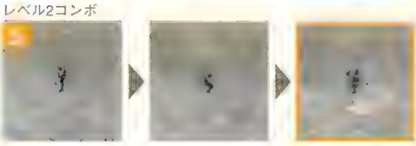
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 10 | 5.7秒間 | なし | 一定時間で爆発する地雷×1 |
| 2 | 46 | 20 | 6.7秒間 | なし | 一定時間で爆発する地雷×3 |
| 3 | 60 | 30 | 8.3秒間 | なし | 一定時間で爆発する地雷×6 |
| 4 | 92 | 40 | 7.6秒間 | なし | 一定時間で爆発する地雷×8 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



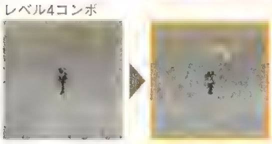
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



各レベルの第1段目がすべて突きという突進型のコンボ。途中の斜め斬りや横斬りも、7段目の横斬りと10段目の回転斬りを除いてかなり小さく振る形のものが多く、攻撃範囲は予想以上に狭い。柄の側の攻撃判定も小さいので、間合はソード系武器の間合いとほぼ同じと考えて戦う必要があるだろう。

■魔法解説

レベル4



光るリングが現われ、数秒後に爆発する。2発目以降のリング出現時にカイムの向きを変え、設置位置を調整できる。攻撃力が高いが消費MPも多い。

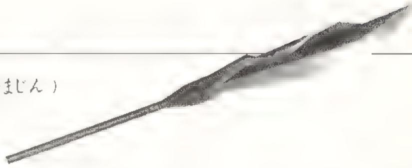
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。発動スピードはそう遅くないが、敵陣を突破したあと、追いすがる敵にヒットするように使ったほうが安全だろう。

# 日出国の魔刃（ひいずるくにのまじん）



【 the raikuni 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：ブラッディネスオブザペイン（ bloodiness of the pain ）

【基本性能】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：よく切れる／材質：銑鉄

【入手場所】第四章第5節「暴力の荒野」（地上戦）：マップ中央の丘陵、西のふもとにいるオーガを全滅させると、すぐ近くに宝箱出現。

長い柄の先に幅広のソードをつけたような形の武器。武器のリーチは長そうだが、カイムの構えが刃の根元を持つ形となるため、実際の攻撃範囲はそう広くない。攻撃力もポールアックス系としては弱い。振り回しスピードの面でも隙が多いので、やや使いにくいかも。

～剣に秘められた物語～

東方の大商人が贅沢の限りを尽くし作り上げた至高の刀。その鋭い切れ味は空気をも切り刻み、斬られた者は痛みも感じずに絶命していくという。しかし、持ち主の業の深さが乗り移ったせいなのか、刀身に映る己の姿は醜い魔物の姿をしている。欲深いものが覗くとその姿はより醜く映るらしい。商人も自らの姿が誰よりも恐ろしく、目も当てられぬ程醜く映るので、できるだけ見ぬようにしていたのだが……。ある日、魔が差して覗いてしまったその姿は、この世のものとは思えぬ程の醜い姿だった為、精神を病んでしまい、その場で自ら首をはねた。

■武器レベルアップデータ

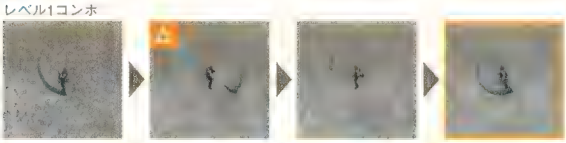
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 14 | 4 | ×2 | 2.8kg |
| 2 | 250 | 28 | 7 | ×3 | 2.8kg |
| 3 | 530 | 31 | 9 | ×4 | 2.9kg |
| 4 | 800 | 32 | 13 | ×5 | 3.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 10 | 5.2秒間 | なし | 地雷×1 |
| 2 | 20 | 10 | 5.2秒間 | なし | 地雷×3 |
| 3 | 20 | 10 | 5.2秒間 | なし | 地雷×5 |
| 4 | 20 | 10 | 7.2秒間 | なし | 地雷×8 |

■コンボ解説

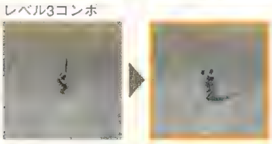
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



レベル1が横斬りから回転斬りへとつなげるコンボとなっていて隙が小さそうに見えるが、じつは3段目の横斬りの振り幅が異様に狭く、右側と後方がガラ空きとなって危険。この弱点を知らずに適当に振り回していると、早い時点でコンボを潰されてしまう。突きも多いコンボなので、乱戦時は空振りに要注意。

■魔法解説

レベル4



黒い魔法陣がカイムの正面に出現し、しばらくその場に留まる。あまり遠くの敵には届かないので、十分に引きつけて使おう。消費MPが少なめなのが利点。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。発動時間は遅くないが、レベル1だと3段目の隙に攻撃を受けて止められやすい。出すならレベル2以降がいい。

# 火鱗の戦斧 （かりんのせんぷ）



【 Firescales 】 ■分類：ポールアックス

■所持魔法：ブレスオブベリアル（ breath of Belial ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：かなり広い／振り具合：やや重い／切れ味：切れる／材質：鉄

【 入手場所 】 第十一章第二節「かくれんぼ」（地上戦）：5F奥の部屋のガードを10分以内に全滅させると、宝箱が出現。NORMAL時のみ。

長い湾曲した刃が柄の先についた武器。刃の部分だけでロングソード並の長さがある。攻撃範囲がかなり広く敵をなぎ払ってくれるため、振り回すスピードが遅めなのはあまり気にならない。攻撃力も高く、重さのわりにかなり使いやすい武器といえる。

～剣に秘められた物語～

まだ人と神の境界が曖昧だった時代、天使と悪魔の大きな大きな戦争がありました。夜の闇は赤く燃え盛り、何人もの神が燃えて消えました。10日間の炎に包まれた後、100日間の洪水があり、1000日間の嵐が地上を吹き荒れ、動物も植物も形あるものは全て灰になりました。巨人族を操り、最強を誇った堕天使ベリアルもついには熾天使の手により痛手を負い、幾重にも閉ざされた氷の冥界に封印をされてしまいます。この斧は、ベリアルが封印前に傷付いた際に剥がれ落ちたウロコから削り出されて作られたといわれています。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 28 | 3 | ×4 | 3.2kg |
| 2 | 320 | 36 | 5 | ×6 | 3.5kg |
| 3 | 700 | 42 | 9 | ×7 | 3.8kg |
| 4 | 1200 | 48 | 14 | ×8 | 4.0kg |

■魔法レベルアップデータ

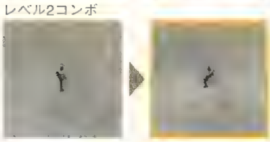
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 10 | 10秒間 | なし | 攻撃力1.5倍 |
| 2 | —— | 10 | 15秒間 | なし | 攻撃力2倍 |
| 3 | —— | 10 | 20秒間 | なし | 攻撃力2.5倍 |
| 4 | —— | 10 | 25秒間 | なし | 攻撃力3倍 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



広範囲の横斬りから始まるコンボで、密集した敵群に突っ込むには最適。ただし4段目からの突き→縦斬り→突きの際と、7、8段目の小振りな横斬りの際に、左右や後方に隙ができるのを忘れずに。小振りな横斬りは13段目にもあるが、こちらは前後の斜め斬りと回転斬りでフォロー可能だ。

■魔法解説

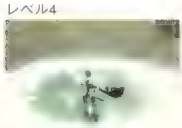
レベル4



カイムの体をオーラが覆い、しばらくのあいだ攻撃力がアップする。オーラにはわずかながら攻撃力があり、接近する敵をひるませられる。消費MPも少なめ。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



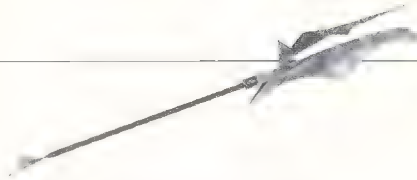
カイムを中心に、円形に衝撃波が発生する。発動まではそれほど時間がかからないが、一連の攻撃に隙が少ないレベル1の段階で出すのがベストだろう。

データ篇

# 背理の鎌 （はいりのかま）

【　Traitorsickle　】　■分類：ポールアックス

■所持魔法：ファングオブシルフ（ fang of Sylph ）



【 基本性能 】攻撃範囲：かなり広い／振り具合：普通／切れ味：切れる／材質：鉄

【 入手場所 】レオナールの飢第6節「落穂拾い」(地上戦)：少年兵を全滅させると、マップ西側の広い場所に宝箱出現。NORMAL時のみ。

湾曲した刃と剣を組み合わせたような形で、11世紀頃のイギリスで使われたギサルメと呼ばれるタイプの武器。「ふたつの斧とひとつの剣」を合わせた形と文献で伝えられる。比較的軽いのだが、攻撃力がポールアックス系では最低。かなり使いにくい武器といえる。

～剣に秘められた物語～

ある風の精霊が人間の若者に恋をした。精霊が人間と交わるのは禁忌であるにも関わらず、彼女の想いは日々つのるばかりであった。種族を裏切る精霊に与えられるのは死である。風の精霊の長は彼女の首を刈るように仲間に命じ、精霊にのみ効果があるという鎌を用意する。気配を察知した彼女は、最後に若者にひと目逢おうと、森を駆け、海を渡り、山を飛ぶ。だが鋭い鎌を持った追っ手が彼女を追いつづける。数年後、村ではある少年が元気に飛び回っていた。少年は自在に風を操ることが出来たのである。父親は彼を見守りつづける。何も語らずに。

### ■武器レベルアップデータ

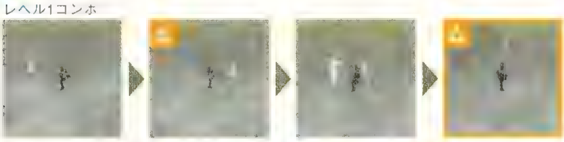
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ── | 6 | 4 | ×1 | 3.4kg |
| 2 | 200 | 16 | 6 | ×2 | 4.8kg |
| 3 | 500 | 17 | 9 | ×3 | 5.2kg |
| 4 | 900 | 19 | 12 | ×4 | 5.8kg |

### ■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 10 | 5.5秒間 | 短い | 噴出弾×1 |
| 2 | 10 | 20 | 6秒間 | 短い | 噴出弾×3 |
| 3 | 10 | 30 | 7秒間 | 短い | 噴出弾×6 |
| 4 | 10 | 40 | 7秒間 | 短い | 噴出弾×12 |

### ■コンボ解説

レベル1コンボ



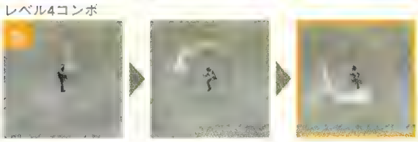
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



最初が小さい振りの横斬りで前方以外に隙が大きいうえ、その後、両手突き→突き×4という前方への攻撃に特化したコンボ。レベル3以降になると、9、12段目に回転斬りがあるが、それでも敵に囲まれると不利なことには違いない。敵陣を突破して改めて方向転換という戦法のくり返しで、乱戦には対処したい。

### ■魔法解説

レベル4



カイムの前方に竜巻が発生する。竜巻は地雷タイプの魔法並にその場に留まり、レベル4では射程も長い。ただ消費MPが多いわりに攻撃力は低い。

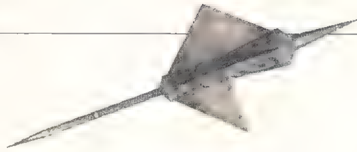
### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に扇形の衝撃波を撃ち出す。コンボの特性と隙の大きさを考えると、乱戦中に出すより遠距離から敵グループを狙ったほうがいいだろう。

# 聖なる鎚矛（せいなるつちほこ）



【 Holy Mace 】　■分類：メイス

■所持魔法：ガブリエルクロウ（Gabriel claw）

【 基本性能 】攻撃範囲：狭い／振り具合：重い　切れ味：切れない／材質：青銅

【 入手場所 】第五章第3節「荒野の夢」（地上戦）：10分以内に200人以上の敵を倒すと、中央の丘の西側平野に宝箱出現。

柄の先端に巨大な鉄の塊をつけた、俗にメイスと呼ばれる打撃用武器。攻撃範囲は狭く、振り回しのスピードが遅くて攻撃時の隙も大きい。ただし重さに見合って攻撃力は高く、さらに攻撃がヒットした敵を一撃で吹き飛ばすことができる。1対1では有効な武器。

～剣に秘められた物語～

ある国の大司教が誕生祭の際、若き13人の司祭達に授けた数枚の羽を持つ儀礼用のメイス。大司教の死後、国は戦乱の渦に巻き込まれた。若き司祭達は司教の教えを信じ、戦おうとはしなかった。一人また一人と戦争の中で倒れる彼らは、それでも平和を叫ぶ。無力と知りながらも。暴力を振るうことを嫌い、このメイスを使わなかった最後の一人の司祭。やがて戦闘のまっただ中で彼も命を落とす。血にまみれたメイスが地に落ちた時、大天使が黒き涙を流しながら舞い降り、13人の命と引き換えに呪わしき力と魔力をこの武器に与えた。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | — | 26 | 3 | ×4 | 4.0kg |
| 2 | 280 | 31 | 5 | ×6 | 4.0kg |
| 3 | 600 | 36 | 8 | ×7 | 4.0kg |
| 4 | 1000 | 39 | 12 | ×8 | 4.0kg |

■魔法レベルアップデータ

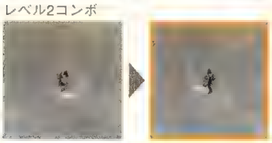
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 10 | 3秒間 | なし | 落下弾×1 |
| 2 | 22 | 20 | 6秒間 | なし | 落下弾×6 |
| 3 | 22 | 30 | 6.7秒間 | なし | 落下弾×8 |
| 4 | 22 | 40 | 5.6秒間 | なし | 落下弾×16 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



1段目が縦振りで始まるコンボ。もともとの攻撃範囲が狭いため、あまり多数の敵を相手にするには向いていない。その後の横振りや斜め振りの攻撃も、的確に相手に当てるよう狙う必要がある。多人数相手の乱戦時には、いつでもガードできるように敵の動きをよく見ておきたい。

■魔法解説

レベル4



天空からの光の柱がレーザーのように地上を撃ち爆発を起こす。爆発までのタイムラグで狙いを変えることも可能。消費MPのわりに攻撃力は低い。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



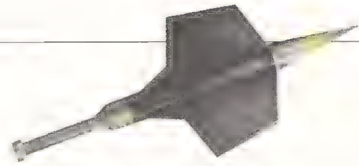
カイムの前方に扇形の衝撃波を撃ち出す。隙がかなり大きいので、敵が殴り倒されたのを確認してからの追い討ちに使おう。攻撃力はかなり高い。

# 炎風の鎚矛（えんぷうのつちほこ）

【 Mace Ablazer 】

**分類**：メイス

**所持魔法**：ウィングオブピクシー（wing of pixies）



【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：重い／切れ味：切れない／材質：鉄

【入手場所】フリーミッション／静かな森・妖精の谷（地上戦）：北西にある宮殿周辺にいる敵を全滅させると、宮殿の中央あたりに宝箱出現。

先端部に4枚の鉄板をつけたような形のメイス。振り回すスピードは遅く、攻撃範囲も狭い。さらに攻撃力も低いのでかなり使いにくいかもしれない。ヒットした敵を吹き飛ばす性能は持っているので、多数との乱戦でなければそれなりに役に立ってくれるだろう。

～剣に秘められた物語～

赤き竜の羽から作り出されたと言われる矛。まだ帝国も連合もなかった時代、世界には亜人が幅を利かせ人々は怯えることしか術がなかった。亜人の横暴に耐えかねた人々は、ひとりの名も無き青年に亜人制圧の願いを託す。青年は力を得る為、赤き竜と契約を結びに向かう。赤き竜と契約を結ぶために何度も闘い続ける。竜の隙を突き、遂に勝利を収めた青年だったが、竜は既に別の者と契約していたのだった。青年の強い意志と胸に秘めた希望に共感した竜は自らの羽の一部を刃にし青年に渡した。鎚矛を手に青年は亜人たちを制圧し世界に平和が訪れた。

### 武器レベルアップデータ

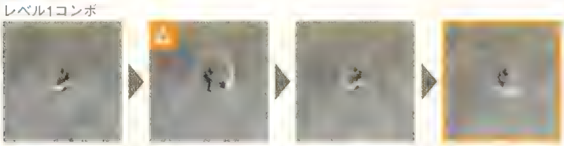
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 8 | 4 | ×1 | 4.0kg |
| 2 | 250 | 15 | 7 | ×2 | 4.5kg |
| 3 | 530 | 18 | 10 | ×3 | 5.0kg |
| 4 | 800 | 19 | 14 | ×4 | 5.0kg |

### 魔法レベルアップデータ

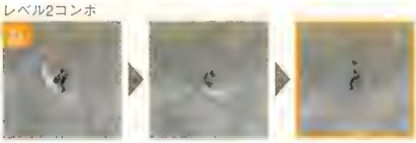
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 5 | 0 | なし | 直線弾×3 |
| 2 | 5 | 5 | 0 | なし | 直線弾×4 |
| 3 | 5 | 5 | 0 | なし | 直線弾×5 |
| 4 | 5 | 5 | 0 | なし | 直線弾×8 |

### コンボ解説

レベル1コンボ



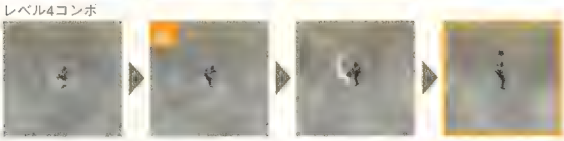
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



7段目の縦振りと、14段目の突きを除くと、基本的にブンブン振り回すタイプのコンボ。ただし斜め振りが多く、やや左右の隙が大きいことは否めない。コンボ序盤は吹き飛ばし損ねた敵にとにかく当てることに専念し、敵が吹き飛んだらすかさず追いかけトドメを刺す。途中でコンボを止めることも考えよう。

### 魔法解説

レベル4



カイムの前方一直線に光弾を放つ。消費MPは少ないが攻撃力も低い。むしろ魔法発動時の無敵状態を利用し、囲まれた際の緊急脱出用として使おう。

### フィニッシュブロー解説

レベル4



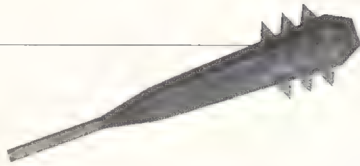
カイムを中心として、円形の衝撃波を発する。発動が遅いため、攻撃がヒットして吹き飛んだ敵に対する追い討ちとしてのみ使ったほうがいい。

データ篇

# 悪魔の鉄棍（あくまのてっこん）

【Demon's Rod】　■分類：メイス

■所持魔法：ブラッディラディアンス（bloody radiance）



【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変重い　切れ味：切れない　材質：鋳鉄

【入手場所】フリーミッション／紅き岩山・上空（空中戦）：4分以内にクリアすると入手。

鋼鉄製のバットといった感じの大雑把な武器　とにかく重くて振り回すスピードが遅い、ただし攻撃力はかなり高く、武器のリーチも意外と長い、またヒットした敵をかなり遠くまで吹き飛ばせるので、上手く利用すれば振りの遅さをカバーできるだろう。

～剣に秘められた物語～

世に知られた非道な山賊。200人からの軍団を率いるのは誰もが恐れる二人の兄弟である。彼らは毎年の様にふもとの村を襲っていた。困り果てた村人は流れ者の醜い魔道士に助けを求める。魔道士は村の娘との結婚と引き換えに山賊を倒すと宣言、村人は渋々約束をした。魔道士は一本の鉄棍を山賊に渡すように伝えた。呪われた鉄棍を手にした山賊の兄弟は錯乱し、仲間と共に自らの命を絶つ。村は救われたのだ。だが、魔道士を村人は殺してしまう。まもなく村に疫病が蔓延し村人は死滅してしまう。そして残ったのは呪われた一本の鉄棍だけだった。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 30 | 3 | ×4 | 7.5kg |
| 2 | 320 | 39 | 6 | ×6 | 8.0kg |
| 3 | 700 | 45 | 10 | ×7 | 8.5kg |
| 4 | 1200 | 51 | 14 | ×8 | 9.0kg |

データ篇

■魔法レベルアップデータ

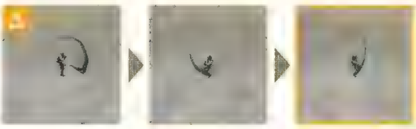
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 29 | 10 | 5.7秒間 | なし | 地雷×1 |
| 2 | 29 | 10 | 5.9秒間 | なし | 地雷×3 |
| 3 | 29 | 10 | 5.9秒間 | なし | 地雷×5 |
| 4 | 29 | 10 | 5.9秒間 | なし | 地雷×6 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



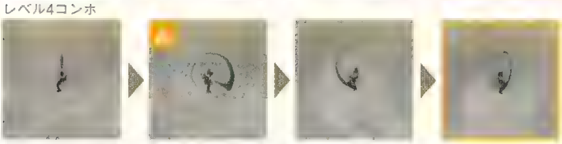
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



3、11段目が縦振りとなっている以外は、基本的に横振り斜め振りを中心とした振り回しコンボ。攻撃範囲でいえば、左右と後方への隙は思ったよりも少ない。ただ振りの遅さから来る時間的な隙は大きいので、序盤の打撃を確実に敵に当てるようにしたい。吹き飛んだ敵には、起き上がるまえに追い討ちをかけよう。

■魔法解説

レベル4



光る魔法陣が前方の地面に浮き出し、触れた敵にダメージを与える。カイムの正面ではなく、やや左右にずれて配置される傾向があるので、うまく狙おう。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の黒い衝撃波が発生する。攻撃範囲が狭く、発動タイミングも遅いので、セオリーどおり倒れた敵への追い討ち用にだけ使おう。

# 拷問部屋の肉塊　こうもんべやのにくかい



【　Torturer　】　**分類**：メイス

**所持魔法**：ブレスオブアレス（ breath of Ares ）

**【 基本性能 】** 攻撃範囲：狭い／振り具合：大変重い／切れ味：切れない／材質：銑鉄

**【 入手場所 】** レオナールの章第3節「嘆き」(地上戦)：マップ上のシルバー・ナイトを全滅させると、駐屯地裏に宝箱出現。NORMAL時のみ。

鋼鉄製のヒョウタンに柄をつけたような棍棒。メイス系の中でも、1、2を争う振りにくさで、振り回すスピードは極端に遅い。武器のリーチもかなり短く、攻撃力も低めなので、敵を吹き飛ばすメイスの特性をうまく利用しないと、敵を倒すのは難しいだろう。

～剣に秘められた物語～

最初のひと月でその鉄塊は百人の男と女と老人と子供の両足を潰した次のひと月でその鉄塊は百人の男と女と老人と子供の両腕を潰した次のひと月でその鉄塊は百人の男と女と老人と子供の頭を潰した次のひと月で全てが潰され部屋には肉塊だけが残り血に染まった鉄塊とそれの区別はつかなかった。

**武器レベルアップデータ**

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 9 | 3 | ×2 | 6.5kg |
| 2 | 200 | 18 | 6 | ×3 | 7.0kg |
| 3 | 500 | 21 | 9 | ×4 | 7.5kg |
| 4 | 900 | 23 | 13 | ×5 | 8.0kg |

**魔法レベルアップデータ**

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 10秒間 | なし | 受けるダメージが66%に減少 |
| 2 | 26 | 20 | 10秒間 | なし | 受けるダメージが50%に減少 |
| 3 | 26 | 30 | 15秒間 | なし | 受けるダメージが40%に減少 |
| 4 | 26 | 40 | 20秒間 | なし | 受けるダメージが33%に減少 |

**コンボ解説**

レベル1コンボ



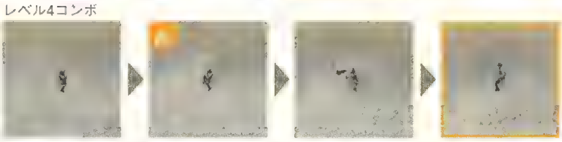
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



注意すべきは左右がガラ空きとなる9、13段目の縦振りだが、それ以外の斜め振りも、振る角度の問題で左右の隙は大きい。両側を敵に挟まれないために、つねに敵を前後に置いた形で戦えるよう小まめに位置を調整する必要がある。基本的に乱戦時には使わないつもりでいたほうがいいだろう。

**魔法解説**

レベル4



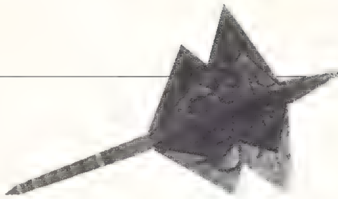
カイムの周囲を光の天使文字が守り、その間受けるダメージが減少する。この天使文字は攻撃力もかなりあるので、武器の貧弱さをカバーできるだろう。

**フィニッシュブロー解説**

レベル4



カイムの前方に気弾を発射する。攻撃力はそれほどでもないが、射程がそこそこあるのが利点。乱戦になる前に、遠距離にいる敵を片づけるのに便利だ。



# 破戒の鎚矛 （はかいのつちほこ）

【 Mace Depraver 】

■分類：メイス

■所持魔法：ファングオブイシュタル （ fang of Ishtar ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：狭い／振り具合：重い／切れ味：切れない／材質：鋳鉄

【 入手場所 】 フリーミッション／海上要塞・上空(空中戦)：5分20秒以内に残りHP25%以上でクリアすると入手。

角が尖った鉄板が何枚も先端についたメイス。武器データにある重さ以上に、実際に振ると重く感じる。攻撃力はそこそこ高いのだが、敵に命中させるのはなかなか難しいだろう。敵を吹き飛ばせるのは他のメイスと同様なので、乱戦時にも焦らずひとりずつ倒していこう。

～剣に秘められた物語～

一人の魔法使いが鉄塊から一振りの鎚を生み出した。魔法使いといっても、小さな火しかおこせない、見習いの魔法使い。体躯ばかりが大きく、大飯食らい。魔法使いのイメージと大きくかけ離れた男。兄弟子からいつも馬鹿にされ、師からも破門寸前であった。ある日に、兄弟子の一緒に魔法の触媒の薬草散策に赴いたときに事件がおきる。兄弟子の罵りが原因で口論となり、鎚で兄弟子を殺めてしまう。兄弟子の血を吸った鎚は異形となり。その魔力を吸い成長した。男は魔を鎚で補完できる事を覚え師まで手をかける。鎚は恐るべき力をもった。

### ■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 18 | 3 | ×3 | 4.0kg |
| 2 | 280 | 25 | 6 | ×4 | 4.0kg |
| 3 | 600 | 31 | 9 | ×5 | 4.5kg |
| 4 | 1000 | 32 | 13 | ×6 | 5.5kg |

### ■魔法レベルアップデータ

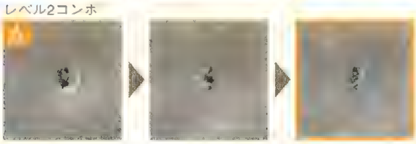
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 10 | 1.3秒間 | なし | 噴出弾×1 |
| 2 | 20 | 20 | 4.4秒間 | なし | 噴出弾×6 |
| 3 | 20 | 30 | 7.3秒間 | なし | 噴出弾×12 |
| 4 | 20 | 40 | 7.3秒間 | なし | 噴出弾×24 |

### ■コンボ解説

レベル1コンボ



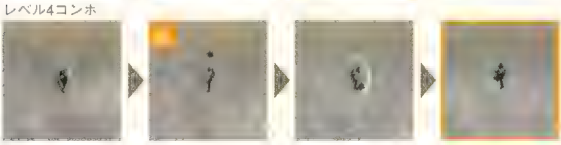
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



多少なりとも攻撃範囲が広いのは、8段目の回転振りと13段目の横振りくらい。あとは9段目が縦振り、11段目が突き、それ以外は左右への攻撃幅が狭い斜め振りとなっている。とにかく左右を挟まれると弱いので、乱戦になったら最初の数発で周囲の敵を全部吹き飛ばしておくのが肝心だろう。

### ■魔法解説

レベル4



光る魔法陣が前方に現われ敵にダメージを与える。消費MPのわりに攻撃力が低く、また意外と当たりにくい。敵が正面に固まっているときには有効。

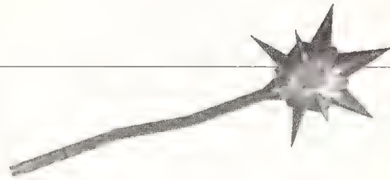
### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。攻撃力は高いのだが、発動が遅く効果範囲もそう広くない。倒れた敵への追い討ち用に用途を絞るべきだろう。

# 破獄の針鼠（はごくのはりねずみ）



【 Killermice 】 ■分類：ロングソード

■所持魔法：ザファンズホーン（ Xaphan's horn ）

【 基本性能 】攻撃範囲：狭い／振り具合：重い／切れ味：切れない／材質：鋼鉄

【 入手場所 】フリーミッション／月の砂漠・砂漠の神殿（地上戦）：ミッション開始後20分経過すると、収容所北の洞窟内に宝箱が出現。

ねじれた棒の先にトゲが生えた鉄塊がついた、名前に相応しい外観のメイス。俗にモルゲンステルンと呼ばれるタイプの武器だ。メイス系の中ではわりとリーチが長く、振り回すスピードもかなり速く感じる。攻撃力もそこそこあるので、なかなか使い勝手はいいだろう。

～剣に秘められた物語～

学者は自分の存在を追い求めた。どうして自分がいるのか？父、母がいて自分がいるのは子供でもわかる。人間はどこからやってきたのか？神が創りだしたのか？学者が悩み続け、その答えを空にもとめる。人は万物の要因の1つであり、因子の中でも大きな存在なはずだ。万物は太陽、月、星、大地、人で構成されており人だけが唯一破壊的な存在だと考えた。ある日、学者がそんな仮説を酒場で得意気に話した。説法にも似たそんな話を聞き、一人の老人が大声で笑い、鉄塊をテーブルに載せた。「ここに全てがある。」そう言い残し老人は去っていった。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 18 | 3 | ×3 | 4.0kg |
| 2 | 280 | 25 | 5 | ×4 | 4.2kg |
| 3 | 600 | 31 | 8 | ×5 | 4.5kg |
| 4 | 1000 | 32 | 13 | ×6 | 5.0kg |

■魔法レベルアップデータ

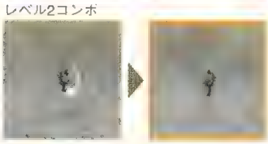
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 10秒間 | なし | 回転弾×1 |
| 2 | 37 | 10 | 16秒間 | なし | 回転弾×2 |
| 3 | 49 | 10 | 16秒間 | なし | 回転弾×4 |
| 4 | 60 | 10 | 32秒間 | なし | 回転弾×4 |

■コンボ解説

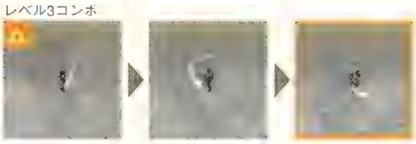
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



斜め振りを中心とした振り回しコンボ。上でわりとリーチが長いとは説明したが、所詮メイス系なのでやはり隙は大きい。5、12段目の突きが意外と前進するため、これを上手く利用すれば、普通の振りでは攻撃が届かない敵にも当てられる。乱戦中、瞬時に判断するのは難しいが、狙うべき敵を見逃さないように。

■魔法解説

レベル4



カイムの周囲を火炎弾が回転して守る。レベルが上がると攻撃力もかなりのものになり便利。時間切れが近づくと、炎の回転半径が小さくなるので注意。

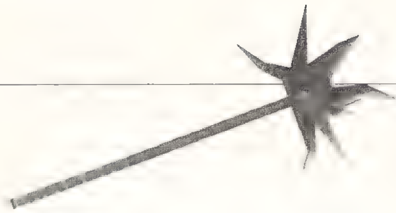
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムの前方に気弾を発射するタイプ。発動に時間がかかるため、乱戦時よりも、1対1戦闘の際に倒れた敵への追い討ちとして使うのが効果的だ。

# 農民の残夢（のうみんのざんむ）



【　Iron Scraps　】　■分類：メイス

■所持魔法：クラッギークロウ（craggy craw）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：重い／切れ味：切れない／材質：鉄

【入手場所】第二章第五節「遠くの音」（イベント）：石畳沿いに進んだ突き当たりにある家の中の宝箱で入手。

柄の先についた鉄塊と、そこから生えたねじれた鉄のトゲが印象的な、モルゲンステルンと呼ばれるタイプの武器。敵を吹き飛ばす能力はあるが、攻撃力が低いのが難点。また振り回すスピード、攻撃範囲の面でももの足りないところが多いため、実戦で役立てるのは難しい。

～剣に秘められた物語～

悪政に悩んだ農民が主を討つために鉄屑を集め作り上げた武器。その歪んだ鉄屑には農民たちの血の願いが込められている。いくら苦しめど何の助けも出さない領主。「わしらがこんなに苦労しているのに許せん！」一致団結して領主の下へ向かう農民たち。朝日が昇った瞬間、一気に領主の城に乗り込む！しかし、実は領主も国の為に農民から泣く泣く高い税金を徴収し、自らも貧しい生活を送っていた。貴重な税金を有効に使えない無能の領主が哀れになった農民達は武器を捨て、領主と仲良く、そしてひもじく暮らした……。

■武器レベルアップデータ

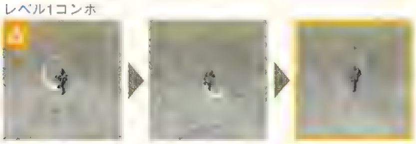
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 8 | 3 | ×1 | 4.2kg |
| 2 | 200 | 15 | 6 | ×2 | 4.2kg |
| 3 | 500 | 18 | 9 | ×3 | 4.3kg |
| 4 | 900 | 19 | 12 | ×4 | 4.5kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 9 | 10 | 2秒間 | なし | 落下弾×1 |
| 2 | 9 | 10 | 4秒間 | なし | 落下弾×3 |
| 3 | 9 | 10 | 4.5秒間 | なし | 落下弾×6 |
| 4 | 9 | 10 | 4.8秒間 | なし | 落下弾×12 |

■コンボ解説

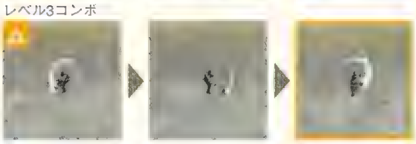
レベル1コンボ



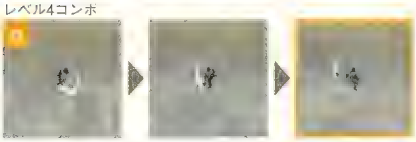
レベル2コンボ



レベル3コンボ



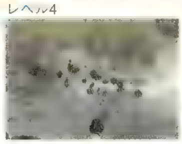
レベル4コンボ



途中に回転攻撃が3回も（5、9、12段目）織り込まれているが、そのわりには隙が大きく感じるコンボ。その理由は、12段目以外の回転攻撃が、左右に弱い斜め振りになっているため。つまり、モーションのわりに左右がガラ空きのコンボということを自覚する必要があるのだ。攻撃方向にはつねに注意しよう。

■魔法解説

レベル4



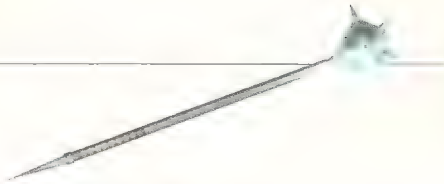
空から巨大な岩のツララが落下してくる。高レベルではかなり遠くまで届き、効果範囲も広い。ただ攻撃力は弱いため、これでトドメを刺すのは難しい。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。攻撃範囲が広い横振りとなるレベル3で出すと多少隙を抑えられる。基本的には倒れた敵への追い討ち用。



# 嘆きの鎚矛（なげきのつちほこ）

【　Mace of Woe　】　■分類：メイス

■所持魔法：ヴェイパークロー（vapor claw）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：やや重い／切れ味：切れない／材質：鋼鉄

【入手場所】第十章第三節「神の意思」（イベント）：イベント開始時、スタート地点そばにある宝箱から入手。

かなり長い柄の先に鉄塊が取りつけられた、モルゲンステルンタイプの武器。メイス系でありながら、スピア系やポールアックス系のように柄の側にも攻撃判定がある。比較的振りやすく攻撃力も高いので、かなり隙は少ない。敵を弾き飛ばす能力ももちろん持っている。

～剣に秘められた物語～

海賊退治を命ぜられた僧兵が携えていたメイス。息子と共に海に出た彼は、その強さから海賊から恐れられる存在になっていった。あるとき、魔道士を率いる海賊船団に遭遇した一行は、召喚されし海竜に反撃をされる。そして不幸にもその牙は若き息子の命を奪ってしまう。最愛の子供を失った戦士は狂乱の中、海賊と海竜を屠る。だが、失った息子の命が戻るはずもなく、絶望した彼は自らの命を絶つ。僧兵の涙はやがて海の神の知るところとなり、それを哀れんだ神によって、このメイスには海神の爪の魔力が宿る事になった。

■武器レベルアップデータ

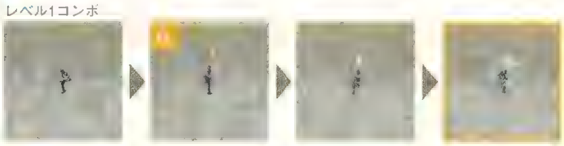
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 28 | 4 | ×4 | 3.0kg |
| 2 | 320 | 36 | 7 | ×6 | 3.5kg |
| 3 | 700 | 42 | 10 | ×7 | 3.7kg |
| 4 | 1200 | 48 | 13 | ×8 | 3.8kg |

■魔法レベルアップデータ

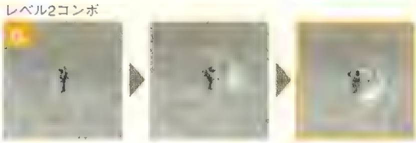
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 35 | 10 | 2.5秒間 | なし | 落下弾×1 |
| 2 | 35 | 20 | 4秒間 | なし | 落下弾×3 |
| 3 | 35 | 30 | 4.5秒間 | なし | 落下弾×6 |
| 4 | 35 | 40 | 4.5秒間 | なし | 落下弾×12 |

■コンボ解説

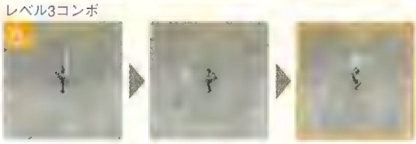
レベル1コンボ



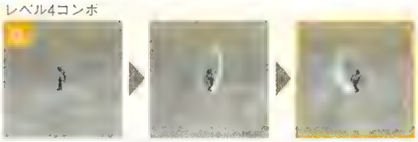
レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



2、5、8、11段目に突きが組み込まれた、やや突進系のコンボ。6段目の横振りや7段目の回転振りを除くと、斜めと縦振りで構成されているため隙が大きいようだが、柄の側の攻撃判定がかなりそれをカバーしている。比較的左右や後方も安心なので、多人数の敵が相手でも恐れず突っ込んでいける。

■魔法解説

レベル4



氷の塊が空から落ちてくる。レベルが上がると射程がかなり延びるが、狙って遠くの敵に当てるのは難しい。消費MPも多いので緊急避難用に使おう。

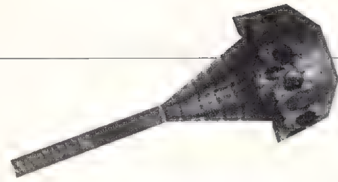
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波を発する。発動までの隙が大きく効果範囲も狭いので、普通にコンボで攻めたほうがいい。1対1の戦闘で追い討ちに。

# 髑髏の宴 （どくろのうたげ）



【 Skull Mace 】

■分類：メイス

■所持魔法：ブレスオブフェッター （ breath of fetter ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：かなり狭い／振り具合：大変重い／切れ味：切れない／材質：隕鉄

【 入手場所 】 第十一章第二節「かくれんぼ」（地上戦）：15分経過すると、5F東にある長い通路南端の部屋に宝箱出現。NORMAL時のみ。

柄の先にドクロ型の鉄塊がついた、悪趣味な意匠のメイス。メイス系ではトップクラスの重さで振りにくい代わりに、攻撃力もトップクラスで敵をガンガン吹き飛ばす。使いどころさえ間違えなければ効果的な武器だろう。じつは柄の側にもわずかに攻撃判定がある。

～剣に秘められた物語～

邪神に魂を捧げた司祭が持っていたメイス。まだ邪教団が小さな集まりだった頃、司祭は神からの啓示を受ける。「新鮮な人間の魂を神に……」司祭は、生贄として邪神に捧げられた人間達の首を、鎚にくくりつけてゆく。次第に怪しげな覇気を放つようになっていくメイス……邪教団が大きくなっていくにつれ増える髑髏。やがて、増えた髑髏たちは一人の男の顔へと変貌を遂げていく。司祭にも見覚えがある顔。それは、司祭の顔であった。邪神への完全な忠誠心から、悪魔に姿を変貌させた司祭は、人間である自分の姿と決別したのであった。

### ■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 36 | 4 | ×5 | 6.0kg |
| 2 | 380 | 41 | 7 | ×7 | 7.8kg |
| 3 | 830 | 49 | 9 | ×9 | 9.0kg |
| 4 | 1500 | 54 | 13 | ×10 | 10.0kg |

### ■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | —— | 10 | 5秒間 | なし | 移動速度と受けるダメージが66%／攻撃力が1.5倍に |
| 2 | —— | 10 | 10秒間 | なし | 移動速度と受けるダメージが50%／攻撃力が2倍に |
| 3 | —— | 10 | 15秒間 | なし | 移動速度と受けるダメージが40%／攻撃力が2.5倍に |
| 4 | —— | 10 | 15秒間 | なし | 受けるダメージが33%／移動速度と攻撃力が2倍に |

### ■コンボ解説

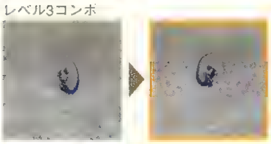
レベル1コンボ



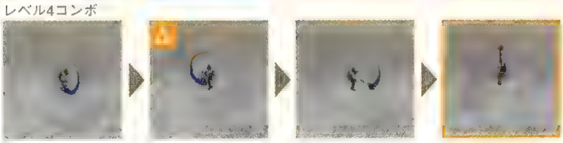
レベル2コンボ



レベル3コンボ



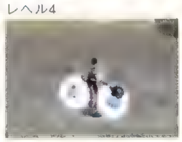
レベル4コンボ



最初は下からの斜め振りか6回、縦振りを挟んで今度は上からの斜め振り3回、締めは横→横→縦となる典型的な振り回しコンボ。単調な振りだが、攻撃まえのメイスを振り上げた状態でも攻撃判定が発生しているため、動きが遅いわりに前後への隙は少ない。他のメイス系同様に左右方向への注意は怠らないように。

### ■魔法解説

レベル4



移動速度を犠牲に、防御力と攻撃力を上げる。だがレベル4になると移動速度まで上昇するのだ。消費MPも少なく便利だが、持続時間がやや短い。

### ■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波を発する。ただでさえ隙が大きい武器なので、敵が吹き飛んだあとの追い討ちに限定して使用したい。1対1戦闘なら安心。

データ篇

# 匠のつるはし （たくみのつるはし）



【 Crafty Pickaxe 】 **分類**：ハンマー

**所持魔法**：タロスウィング （ Talos wing ）

【 基本性能 】 攻撃範囲：広い／振り具合：大変重い／切れ味：切れ味悪い／材質：鋳鉄

【 入手場所 】 フリーミッション・帝国都市ー帝都・祭壇（地上戦）：壁の絵を一定の順番で見ると西側北端の柱近くに宝箱出現（P304参照）。NORMAL時のみ。

いわゆる土木工事などで使用される標準的なつるはし。元来、武器ではないためか、自由に振り回すのは難しい。また両手持ちという構えの都合上、武器自体のリーチのわりに実際の攻撃範囲は狭い。ただ攻撃力はかなり高く、敵を一撃で吹き飛ばす効果がある。

～剣に秘められた物語～

その男が手がけた建造物の数々は、その美しさから国の宝と称えられていた。数々の建造物を生み出すこのつるはしもまた、神器と称えられた。ある時、隣国との間に戦が勃発した。国中の男達が徴兵される。男もまた、例外ではなかった。破壊を好まない男は、戦には向いていなかった。戦禍の中で、男は殺され、男の築いた美しい街並みは破壊された。創造を好む男は、殺される最期の瞬間まで、人を殺めなかったという。この神器が次の主に齎すものは、破壊の力か、創造の力か。

**武器レベルアップデータ**

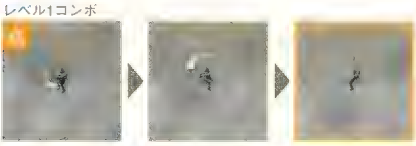
| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 30 | 3 | ×4 | 7.5kg |
| 2 | 250 | 39 | 7 | ×6 | 8.5kg |
| 3 | 530 | 45 | 10 | ×7 | 10.0kg |
| 4 | 800 | 51 | 12 | ×8 | 12.0kg |

**魔法レベルアップデータ**

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 38 | 10 | 1秒間 | なし | 射程が短い直線弾×1 |
| 2 | 38 | 10 | 1秒間 | なし | 射程が長い直線弾×1 |
| 3 | 38 | 10 | 1秒間 | なし | 射程が長い直線弾×3／連続で発射 |
| 4 | 38 | 10 | 1秒間 | なし | 射程が長い直線弾×3／全弾同時に発射 |

**コンボ解説**

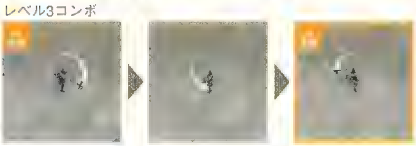
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



横振り→回転振りという形で始まるコンボで、最初に敵を蹴散らすことが可能。ただそれ以降は斜めや縦の振りが多く、吹き飛ばし損ねた残りの敵から攻撃を食らうことも。だが振り始めのスピードも遅いので、途中でコンボを止めるよりは一気に最後まで出したほうがまだ隙は少ない。多少のダメージは覚悟しよう。

**魔法解説**

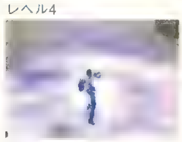
レベル4



土煙を上げて鉄球が一直線に飛んで行き、一定距離を進んだら爆発する。横方向の当たり判定が広いので、広範囲の敵を一気に倒せる。攻撃力も高い。

**フィニッシュブロー解説**

レベル4

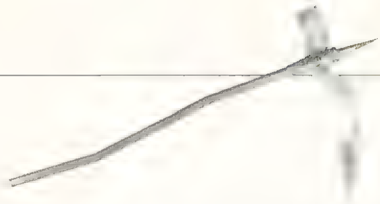


カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。発動時の隙が大きいため、回転攻撃になるレベル1で出すのが得策。攻撃力は高いので折を見て使いたい。

# 亡国の礎 （ぼうこくのいしずえ）

【 Buried Kingdom 】　■分類：ハンマー

■所持魔法：ライトニングブラット （ lightning blood ）



【 基本性能 】 攻撃範囲：広い　振り具合：やや重い　切れ味：切れ味悪い　材質：鉄

【 入手場所 】 第二章第3節「道なき道を」（地上戦）：エルフの森につながる橋にいるブラック・ビショップを全滅させると、橋の中央付近に宝箱出現。

重さのバランスがよく取れたつるはし。そのせいか、ハンマー系武器の中では、比較的軽く振り回すことができる。攻撃のリーチも長く、敵をどんどん吹き飛ばしていけるだろう。ただ攻撃力はやや低め。隙がないわけではないので、あまり多数の敵を相手にするのは避けたい。

～剣に秘められた物語～

少数の悪魔が支配する国。荒んだ国政を憂う十名の若者が、武器を持ち決起した。しかし国民は、恐怖心から、誰一人彼らに協力をしなかった。人間による革命はなされた。悪魔は退けられ、若者達が政の世界についた。悪魔を退けたこの武器は、神の力が宿ると称された。しかし、恐怖がない世の中を願った若者達もまた自らの保身にまわる。彼らは情報統制と公開処刑を中心とした、恐怖政治を布いた。国民が立ち上がった。十名の若者は捕らえられ、公衆の面前で処刑された。悪魔を退けた武器は、処刑場でその神の力を印象付けたのであった。

データ篇

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ― | 7 | 3 | ×1 | 3.4kg |
| 2 | 150 | 15 | 5 | ×2 | 4.2kg |
| 3 | 350 | 18 | 9 | ×3 | 5.4kg |
| 4 | 600 | 20 | 12 | ×4 | 6.5kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 10 | 5秒間 | なし | 地雷×1 |
| 2 | 37 | 20 | 5.5秒間 | なし | 地雷×4 |
| 3 | 60 | 30 | 5.5秒間 | なし | 地雷×6 |
| 4 | 74 | 40 | 6秒間 | なし | 地雷×8 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



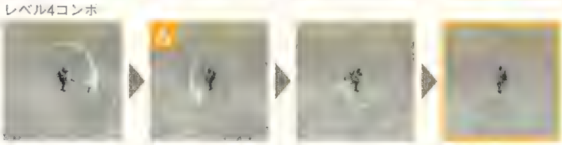
レベル2コンボ



レベル3コンボ



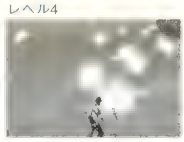
レベル4コンボ



最初は斜め振りから始まり、それ以降ぶんぶんと横に振り回す攻撃範囲の広いコンボ。5、9、13段目は縦振りだが、振りかぶっている最中も先端部に当たり判定があるため、後ろから来る敵を撃退できることが多い。レベル4の最後の斜め→斜め→縦となる部分は、左右がガラ空きとなるので注意。

■魔法解説

レベル4



前方に雷球を設置し、近づく敵を撃退する。雷球の間隔はやや広く、たまに討ち漏らす敵が出るので注意。魔法発動後に移動し、敵を誘導しよう。

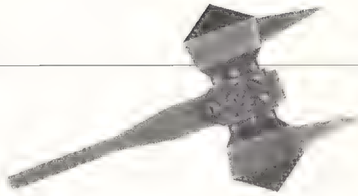
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波が広がる。やや発動までの隙が大きいが、レベル3以下なら直前が回転振りとなるため多少安心。攻撃力はあまり高くない。

# 忘却の羽根 （ぼうきゃくのはね）



【 Feather of Memories 】　■分類：ハンマー

■所持魔法：ネイルオブブーリシンガル（nail of Brisingamen）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：大変重い，切れ味：切れない　材質：鋳鉄

【入手場所】第十二章第6節「異種の存在」（地上戦）：15分経過すると、北西の路地の奥に宝箱出現。NORMAL時のみ。

いわゆるカナヅチ。ただしたいへん巨大なため、振り回すスピードはかなり遅くなる。柄を短く持たなくてはならないので攻撃範囲も狭い。反面大きさに見合った攻撃力を持ち、ハンマー系ではもっとも強力。当たった敵は遠くに吹き飛ばされるので、乱戦を突破するのに最適。

～剣に秘められた物語～

強烈な一撃で相手の記憶を消し去る鎚。殴れば殴る程、記憶は失われ最後には自分自身の存在すら忘れてしまう。ある日、この鎚を手に入れた過去に悩める兵士が自らの頭を殴りつけた。次第に失われていく兵士の記憶。記憶を失うと同時にさかのぼっていく思い出。自分の過ちで仲間が死んだとき……硬い決意で兵士になったとき……目の前で両親を殺されたとき……幼少の頃の記憶に戻り、未来に希望がもてるようになったときには、兵士の頭はすでに潰れ、そのまま息絶えた……。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ―― | 36 | 3 | ×5 | 8.0kg |
| 2 | 280 | 41 | 5 | ×7 | 9.5kg |
| 3 | 600 | 49 | 8 | ×9 | 11.0kg |
| 4 | 1000 | 54 | 11 | ×10 | 12.0kg |

■魔法レベルアップデータ

| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 35 | 10 | 1秒間 | なし | ブーメラン弾×1 |
| 2 | 35 | 10 | 1秒間 | なし | ブーメラン弾×2 |
| 3 | 35 | 10 | 1秒間 | なし | ブーメラン弾×3 |
| 4 | 35 | 10 | 1秒間 | なし | ブーメラン弾×4 |

■コンボ解説

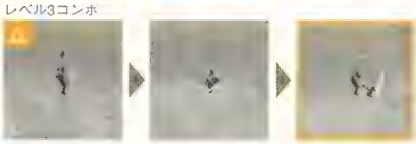
レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



全部で11段という短いコンボ。全般的に斜めに振り回すために、左右に隙ができやすいので注意。5段目の回転攻撃も、振りの角度が斜めになっており通常の斜め振りと変わらない。なお11段目の大きな動きの縦振りは、振りかぶりモーション中にも攻撃判定があり、一種の2段攻撃となっている。

■魔法解説

レベル4



円盤状の光がブーメランのような軌道で敵をなぎ倒す。また発射地点に戻ってくると広い範囲の爆発を起こすので、敵に囲まれた際にも有効である。

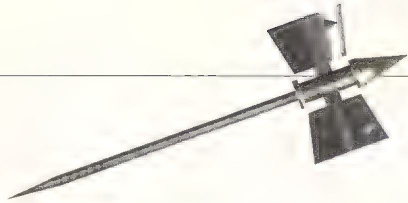
■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心にして、円形の衝撃波が広がる。攻撃範囲が狭く、発動も遅いため、乱戦では使わないほうがいい。ただし一撃の攻撃力はたいへん高い。

# 雷龍の叫び （らいりゅうのさけび）



【 Thunder Dragon 】　■分類：ハンマー

■所持魔法：ウィングオブバルディエル （ wing of Bardiel ）

【基本性能】攻撃範囲：狭い／振り具合：やや重い／切れ味：切れない／材質：鋳鋼

【入手場所】フリーミッション／海の神殿・上空（空中戦）：魔法を使わず残りHP25%の状態で、9分以内にクリアすると入手。

綺麗に磨き上げられた巨大なハンマー。カイムの構えの問題で、攻撃範囲はやや狭い。攻撃力もハンマー系ではやや低いほうである。だが、振り回す速度はかなり速く、スピア系並みに軽々と扱えるのが利点。乱戦でも十分に活躍できるハンマーだ。

～剣に秘められた物語～

家臣の策略により隣国に嫁ぎに出された姫。道中、姫の命を奪うために雇われた盗賊たちに一行は襲われる。懸命に応戦するが手練れの盗賊たちになす術も無い。姫の首に刃が向けられたその時、一人の護衛兵士が自らの命と引き換えに雷竜を呼び出す。雷竜が盗賊を一掃した時、兵士はすでに息絶えていた。その心意気に心を動かされた雷竜は己の力と兵士の魂を鎚矛に込め、姫に手渡す。兵士の意思を引き継いだ姫は、その鎚矛を手に戦場に出向き功績をあげる。そして自らの国をも制圧し策略を企てた家臣の討ち取り仇を取った。

■武器レベルアップデータ

| レベル | 必要経験値 | 攻撃力 | コンボ数 | FB攻撃力 | 重量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ── | 16 | 4 | ×2 | 6.0kg |
| 2 | 200 | 27 | 7 | ×3 | 8.0kg |
| 3 | 500 | 32 | 9 | ×4 | 9.5kg |
| 4 | 900 | 35 | 12 | ×5 | 12.5kg |

■魔法レベルアップデータ

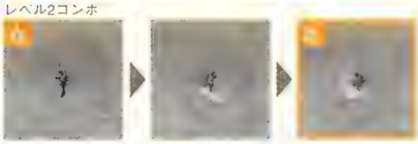
| レベル | 攻撃力 | 消費MP | 効果時間 | 硬直時間 | 効果・備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×1 |
| 2 | 18 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×3 |
| 3 | 18 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×5 |
| 4 | 18 | 10 | 1秒間 | なし | 直線弾×8 |

■コンボ解説

レベル1コンボ



レベル2コンボ



レベル3コンボ



レベル4コンボ



レベル1のコンボが、両手突き→コンパクトな横振り×3回と、やや正面攻撃に特化している。だが柄の側に十分な攻撃判定があるので、横一線に並んだ敵を3～4人まとめて吹き飛ばせる。結果的に左右に回られる危険は少ないのだ。5、10段目の突きで一気に前進するので、方向を修正して残った敵を片づけよう。

■魔法解説

レベル4



前方一直線に雷球を発射する。攻撃力はさほど高くないので、一時的に敵を押し戻すために使うのがいいだろう。消費MPが少ないため連発も可能。

■フィニッシュブロー解説

レベル4



カイムを中心に、円形の衝撃波を発する。発動は早いのだが、敵を吹き飛ばした後の追い討ちに留めておくのが無難。乱戦中、無理に狙う必要もない。

column

## カイムが使う武器のトリビア

**武器データリストの中でも、いくつかの武器についてはその由来、起源などについて解説しているが、ここで、それ以外の武器についてのさまざまな知識を紹介しよう。**

### カトラス

ゲーム中では「死の舞踏」と「少年の欲望」が、このタイプに属す。18世紀ごろの船乗りが船上で使っていた片刃剣で、狭くて遮蔽物が多い船の甲板でも使えるように、50～60センチという短い刀身を持つ。特徴的なのは、その先端3分の1程度だけが両刃になっており、斬るだけでなく突く攻撃にも適していること。白兵戦向きの武器である。

### ハルパー

とても現実にはあり得そうにない形をしている「地竜の鉤爪」だが、じつはホントにあるタイプの剣。古代ギリシャで使われていたハルパーというのがそれだ。農具の鎌のように、相手に引っ掛けて力任せに斬るという使い方をしていたらしい。記述がある文献として有名なのは、『ギリシャ神話』で、英雄ペルセウスがメデューサ退治に使ったという部分。意外と由緒正しい剣なのだ

### クリスナイフ

「涅槃の短剣」の項で波打った短剣とだけ紹介したが、もう少し詳しく説明。これは元来、東南アジアのマレー民族に8世紀ごろから伝わる短剣、クリスとはマレーの言葉で「短剣」を意味するらしい。波打った形なのは儀礼用に使われるから。そのため、柄にも鞘にも綺麗な彫刻が施され、なかには金箔が貼られたものもある。なお「焔の簦」もフランベルジュという波打った刀身を持つ剣だが、こちらは傷口を広げて殺傷力を高めようという、残酷な目的のために刀身を波打たせているとか。

### ソードブレイカー

「白蝋の剣」の項で紹介したとおり、このように刀身がノコギリ状になった剣をソードブレイカーと呼ぶ。これは、ホントに剣を壊すための武器。正確にいうと、ノコギリというより櫛のような形であって、この歯の隙間に相手の剣を挟みこみ、くいっとひねるとポキンと折ることができる。これを左手に持ち、右手には普通の剣を持ったのだ。

### クックリ

「南海の魔神」で簡単に"山刀"とだけ説明したこの剣は、遥か昔からネパールに伝わる由緒正しいもの。湾曲した短めの片刃剣で、重心が先のほうに来るような形をしているため、山の中で草木をなぎ払って進むのにたいへん都合がいい。その実用性の高さから、じつはいまに至るまで使い続けられているのだ。使っているのはネパール陸軍、英国やブルネイ、そしてシンガポール警察のグルカ部隊など。ちなみにグルカ部隊とは、ネパールのグルカ族により構成される傭兵集団である

### トライデント

「兵士長の聖槍」、「堕天使の槍」のような三叉の槍はトライデントと呼ばれるが、なぜ、わざわざ三叉になっているのかわかるだろうか？　それは敵に"刺さりすぎないように"するため。これは別に人道的な理由からくるものではなく、戦場で敵に刺さりすぎると抜くのに手間取り、そのあいだにほかの敵に自分が斬られてしまうのを防ぐため。合理的だ。

### サン（鏟）

サンについては「皇帝の槍」や「魚人の宝杖」のところで詳しく説明したが、少しだけ補足トリビア。このサンという武器、じつは日本人にも馴染みが深い。ゲーム中の2本の先端は、やや四角形に近いのでわかりにくいだろうが、あれを下弦の三日月形に変えて想像してみよう。そう『西遊記』に登場する、捲簾大将ことカッパの沙悟浄が使っていた武器。あれもまた、鏟なのである

### バルディッシュ

ゲーム中に出てくるものでは「嵐神の閃撃」と「火鱗の戦斧」がこのタイプ。16～18世紀にかけて東欧で使われていた武器で、全長150センチなのに刃渡りが80センチにも及ぶ極端な形をしている。先端が尖っていたため突く武器としても使える。モスクワ大公国（現在のロシア）の歩兵部隊の主要装備だったらしい。おもしろいのは彼らがつけた、この武器の愛称。皮肉か嫌味か、「短きもの」と呼んでいたらしい。なお、儀礼用ではあるが、刃渡り150センチというものも存在したとか。

### モルゲンステルン

「破獄の針鼠」、「農民の残夢」、「嘆きの鎚矛」の項で名前だけ紹介したが、こう呼ばれるためには、必ず棒の先の鉄球にトゲトゲがついていなくてはならない。なぜなら、ドイツ語のモルゲンステルンは英語に直すとモーニングスター、つまり明けの明星という意味。トゲのついた鉄球を、明けの明星に喩えたわけだ。ロマンチックな感じもするが、これで頭を叩き割られる訳なので微妙……

DRAG ON DRAGOON

# Graund Data

【地上敵データ】





**ここからは、カイムとドラゴンが地上戦で出会う敵についての、詳細なデータを紹介する。まずは以下の、データページの各項目に関する説明から読んでおいていただきたい。**

## 地上敵データの見方

### ▶索敵範囲

その敵がどれくらい遠くからカイムを発見して、攻撃行動に移るのかを、3つのタイプに分けて示した。各タイプの詳しい内容は以下のとおり

○**近距離**……かなり近くにまで寄らないと、行動を起こさないないタイプ。ゲーム画面右上にあるレーダーの探知範囲と比べると、3分の1から半分以内の距離になると危険信号

○**中距離**……ある程度遠いところから、カイムの存在に気づいて行動を起こすタイプ。レーダーで言うと半分〜4分の3以内の距離

○**遠距離**……かなり遠いところから、カイムに気づいて攻撃行動を仕掛けてくる。弓矢や魔法を使ってくる敵は、たいていこのタイプ。レーダーに敵を示す赤い点が表示されたらもう油断できない

### ▶攻撃分類

カイムに気づき、攻撃行動に移った敵が、実際にどんな攻撃を仕掛けてくるのかを3つのタイプで示した。各タイプの詳しい内容は以下の通り。

○**白兵**……カイムに接近し、持っている剣や槍などの武器で攻撃する。武装によって多少リーチの差はあるが、基本的にカイムの攻撃も届く

○**突進**……カイムを発見すると、ダッシュで接近しつつ突撃攻撃を仕掛けてくる。タイミングよく攻撃できれば、突進が命中するまえに迎撃可能。

○**射撃**……カイムから距離を置き、矢や魔法などの飛び道具で攻撃を一方的な仕掛けてくる。また、ある程度以上の距離に近寄った場合、カイムから逃げるように移動して距離を開こうとするという特徴がある

### ▶属性分類アイコン

敵名の右側にあるのは、その敵の属性(P43参照)を示すアイコン。それぞれの意味は以下の通り。

・魔法＝魔法反射属性の敵。このアイコンが明るくなっている敵は、カイムの魔法やドラゴンの攻撃に対し強い耐性を持つ(通常の6%しかダメージを受けない)うえ、緑色の魔法弾(攻撃力：10)で反撃してくる

・装甲＝装甲強化属性の敵。このアイコンが明るくなっている敵は、カイムとドラゴンの攻撃全般に対し、ダメージを受けにくくなっている(通常の4分の1)。

・対空＝このアイコンが明るい敵は、低空を飛ぶドラゴンに対して、魔法や弓矢で攻撃を仕掛けてくる　その際の攻撃力は、レベル別パラメータの「攻撃方法」の項目に記された、遠距離攻撃用の武器と同じものとなる

### ▶移動レベル

移動速度や振り向く早さなど、動きの素早さに関する能力をA〜Eの5段階(Aのほうが素早い)で評価した

### ▶攻撃レベル

攻撃の頻度や攻撃速度など、攻撃の激しさに関する能力をA〜Eの5段階(Aのほうが激しい)で評価した

### ▶防御レベル

防御の頻度や防御確率など、守りの堅さに関する能力を、A〜Eの5段階(Aのほうが守りが堅い)で評価した。

### ▶レベル別パラメータ

敵のレベルごとの強さ。各項目の意味は以下の通り。

○**レベル**……その敵のレベル。外見だけではわからないが、HPゲージの減りかたなどで多少は判別可能。

○**HP**……そのレベルでの体力。ゲーム難易度により、この数値より下がる場合がある。

○**経験値**……そのレベルの敵を倒したときに得られる経験値。倒すまでに斬った回数によって増加する。

○**攻撃方法**……そのレベルの敵が使用してくる攻撃の種類と、その攻撃力。複数種類持つものもいる。ゲーム難易度により、攻撃力は下がる場合もある。

### ▶備考

その敵に関して、特別な攻撃方法や特殊な行動パターンなど、補足的な情報があればここに記す。



# シルバー・ポーン

【 Silver・Pawn 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：C ■攻撃レベル：C ■防御レベル：D

もっとも標準的なタイプの雑兵。屋外、屋内を問わず、ほぼすべての地上戦に登場する。弱いので簡単に倒せるが、とにかく群れて現われるため囲まれると多少辛い。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 10 | 剣(攻:4) |
| 2 | 38 | 24 | 剣(攻:6) |
| 3 | 58 | 34 | 剣(攻:10) |
| 4 | 78 | 41 | 剣(攻:15) |

■備考：とくになし



# クリムゾン・ポーン

魔法

【 Crimson・Pawn 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：C ■攻撃レベル：B ■防御レベル：C

魔法反射の呪的装甲を身に着けた兵士。群れて現われる以外に脅威に感じることはなく、実際それほど強くはないので、普通に武器で倒すのに苦労はいらないだろう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 12 | 剣(攻:4) |
| 2 | 41.8 | 28.8 | 剣(攻:6) |
| 3 | 63.8 | 40.8 | 剣(攻:10) |
| 4 | 85.8 | 49.2 | 剣(攻:15) |

■備考：とくになし



# ブラック・ポーン

装甲

【 Black・Pawn 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

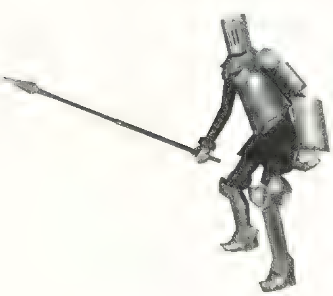
■移動レベル：C ■攻撃レベル：A ■防御レベル：A

やや守りが堅いポーンで攻撃力もそこそこ。ガードされることが多く、反撃も的確に行なう。こちらも守りを意識して戦おう。ただしHPは少なめなので武器が強力なら安心。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 24 | 15 | 剣(攻:4or6) |
| 2 | 45.6 | 36 | 剣(攻:6or10) |
| 3 | 69.6 | 51 | 剣(攻:10or15) |
| 4 | 93.6 | 61.5 | 剣(攻:15or21) |

■備考：攻撃力が高くなるのは低確率



# シルバー・ルーク

【 Silver・Rook 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：C ■攻撃レベル：C ■防御レベル：C

槍を持った長身の兵士で、攻撃のリーチが長い。あまり素早くはなく、懐に飛び込んで乱戦に持ち込めば手こずる相手ではない。こちらも槍を持っていれば互角に戦える。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 30 | 20 | 槍(攻:4) |
| 2 | 57 | 48 | 槍(攻:6) |
| 3 | 87 | 68 | 槍(攻:10) |
| 4 | 117 | 82 | 槍(攻:15) |

■備考：とくになし

データ篇



## クリムゾン・ルーク

魔法

【 Crimson・Rook 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵
■移動レベル：C ■攻撃レベル：C ■防御レベル：C

魔法反射の装甲を持つ槍兵。通常の攻撃で十分倒せるので、それほど気にしなくてもいい。ただ屋外戦闘に限り、ドラゴンの炎をはね返されることがあるので注意すること。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 22 | 槍(攻:4) |
| 2 | 60.8 | 52.8 | 槍(攻:6) |
| 3 | 92.8 | 74.8 | 槍(攻:10) |
| 4 | 124.8 | 90.2 | 槍(攻:15) |

■備考：とくになし



## ブラック・ルーク

装甲

【 Black・Rook 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵
■移動レベル：C ■攻撃レベル：A ■防御レベル：A

守りが堅い槍兵。攻撃範囲の広さに加え、攻撃の激しさもかなりのものなので、こちらもリーチの長い武器で対抗しないと不利。長射程のフィニッシュブローや魔法を使おう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 26 | 26 | 槍(攻:4or6) |
| 2 | 49.4 | 62.4 | 槍(攻:6or10) |
| 3 | 75.4 | 88.4 | 槍(攻:10or15) |
| 4 | 101.4 | 106.6 | 槍(攻:15or21) |

■備考：攻撃力が高くなるのは低確率



## シルバー・ナイト

【 Silver・Knight 】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／突進
■移動レベル：A ■攻撃レベル：E ■防御レベル：C

屋外戦ではよく見かける騎馬兵。遠距離からこちらを発見し、突進攻撃を仕掛けてくる。攻撃前に馬がいななくので、音には注意。突進をガードして、次の攻撃前に倒そう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 30 | 20 | 突進(攻:4) |
| 2 | 57 | 48 | 突進(攻:6) |
| 3 | 87 | 68 | 突進(攻:10) |
| 4 | 117 | 82 | 突進(攻:15) |

■備考：とくになし



## ブラック・ナイト

装甲

【 Black・Knight 】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／突進
■移動レベル：A ■攻撃レベル：D ■防御レベル：A

守りを堅くしたタイプの騎馬兵。突進を仕掛けてくる頻度もやや高く、こちらから攻めるよりガード後の反撃を狙ったほうがいい。できればリーチの長い武器で対処したい。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 30 | 30 | 突進(攻:4or6) |
| 2 | 57 | 72 | 突進(攻:6or10) |
| 3 | 87 | 102 | 突進(攻:10or15) |
| 4 | 117 | 123 | 突進(攻:15or21) |

■備考：とくになし



# シルバー・ビショップ

【 Silver・Bishop 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：B ■防御レベル：D

序盤でよくターゲットになっている頑丈な歩兵。ブンブン振り回す斧に当たるとかなり痛い。やや動きは鈍いので素早く振り回せる武器で倒そう。ガード後の反撃に注意。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 15 | 斧(攻:4) |
| 2 | 60.8 | 36 | 斧(攻:6) |
| 3 | 92.8 | 51 | 斧(攻:10) |
| 4 | 124.8 | 61.5 | 斧(攻:15) |

■備考：とくになし



# クリムゾン・ビショップ

魔法

【 Crimson・Bishop 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：B ■防御レベル：D

魔法反射装甲のビショップ。第五章の青き丘陵での戦いに登場。基本的な戦法はシルバー・ビショップと同じでいいが、広いマップでドラゴンを多用するので反射弾には注意。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 32 | 18 | 斧(攻:4) |
| 2 | 60.8 | 43.2 | 斧(攻:6) |
| 3 | 92.8 | 61.2 | 斧(攻:10) |
| 4 | 124.8 | 73.8 | 斧(攻:15) |

■備考：とくになし



# ブラック・ビショップ

装甲

【 Black・Bishop 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：A ■防御レベル：B

攻撃が激しく、防御が堅くなったビショップ。とくに集団で囲まれると辛い。攻撃スピードが速く、リーチが長い軽めのスピアを装備して対抗したい。遠距離からの魔法攻撃も可。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 30 | 22 | 斧(攻:4or6) |
| 2 | 57 | 52.8 | 斧(攻:6or10) |
| 3 | 87 | 74.8 | 斧(攻:10or15) |
| 4 | 117 | 90.2 | 斧(攻:15or21) |

■備考：攻撃力が高くなるのは低確率



# シルバー・クィーン

【 Silver・Queen 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：D ■防御レベル：D

ずんぐりした体型の歩兵。攻撃頻度は低いが、いったん剣を振り始めるとコンボ攻撃なので連打を浴びる。やられるまえに長射程の魔法かフィニッシュブローを使うのが安全。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 11 | 剣コンボ(攻:4) |
| 2 | 38 | 26.4 | 剣コンボ(攻:6) |
| 3 | 58 | 37.4 | 剣コンボ(攻:10) |
| 4 | 78 | 45.1 | 剣コンボ(攻:15) |

■備考：コンボは3発か単発



## クリムゾン・クィーン

魔法

【 Crimson・Queen 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵
■移動レベル：D　■攻撃レベル：C　■防御レベル：C

魔法反射の装甲をまとったクィーン。コンボ攻撃があるので白兵戦は避けたいが、魔法が通じないのでそうもいかない。間合いを計ってリーチの長い武器で攻撃したい。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 12 | 剣コンボ(攻:4) |
| 2 | 41.8 | 28.8 | 剣コンボ(攻:6) |
| 3 | 63.8 | 40.8 | 剣コンボ(攻:10) |
| 4 | 85.8 | 49.2 | 剣コンボ(攻:15) |

■備考：コンボは3発か単発



## ブラック・クィーン

装甲

【 Black・Queen 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵
■移動レベル：D　■攻撃レベル：A　■防御レベル：A

守りが堅くなり攻撃力も大幅アップしたクィーン。こいつに囲まれるとまさにタコ殴り状態。HPも多いので強力な武器が必要。乱戦になりそうならためらわずに魔法を使え。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 24 | 16 | 剣コンボ(攻:4or6) |
| 2 | 45.6 | 38.4 | 剣コンボ(攻:6or10) |
| 3 | 69.6 | 54.4 | 剣コンボ(攻:10or15) |
| 4 | 93.6 | 65.6 | 剣コンボ(攻:15or21) |

■備考：コンボは3発か単発



## シルバー・キング

【 Silver・King 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵
■移動レベル：D　■攻撃レベル：C　■防御レベル：B

大柄な重装甲の歩兵で、序盤はよくターゲットになっている。少人数で現われるが、HPも攻撃力も高く、ひ弱な武器では苦戦必至。魔法やフィニッシュブローを活用しよう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 55 | 33 | 棍棒コンボ(攻:6or10) |
| 2 | 104.5 | 79.2 | 棍棒コンボ(攻:10or15) |
| 3 | 159.5 | 112.2 | 棍棒コンボ(攻:15or21) |
| 4 | 214.5 | 135.3 | 棍棒コンボ(攻:21or29) |

■備考：コンボは単発～4発



## クリムゾン・キング

魔法

【 Crimson・King 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵
■移動レベル：D　■攻撃レベル：C　■防御レベル：C

地上敵の中ではトップクラスの耐久力を誇る対魔法装甲の重装兵。魔法が通用しないため、フィニッシュブロー頼りの戦いとなる。攻撃が当たると吹き飛ばされることに注意。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 73 | 35 | 棍棒コンボ(攻:10) |
| 2 | 138.7 | 84 | 棍棒コンボ(攻:15) |
| 3 | 211.7 | 119 | 棍棒コンボ(攻:21) |
| 4 | 284.7 | 143.5 | 棍棒コンボ(攻:29) |

■備考：コンボは単発～4発



## ブラック・キング

【 Black・King 】 ■索敵範囲／攻撃分類：中距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：A ■防御レベル：A

攻撃と防御力はピカイチの重装兵。まさに鬼のように攻めてくる。まともに斬り合っても勝ち目は薄いので、魔法やフィニッシュブローは必須。リーチの長い武器も欲しい。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 50 | 40 | 棍棒コンボ(攻:10or15) |
| 2 | 95 | 96 | 棍棒コンボ(攻:15or21) |
| 3 | 145 | 136 | 棍棒コンボ(攻:21or29) |
| 4 | 195 | 164 | 棍棒コンボ(攻:29or40) |

■備考：コンボは単発～4発



## クリムゾン・シールド

【 Crimson・Sield 】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／白兵・突進

■移動レベル：D ■攻撃レベル：D ■防御レベル：D

ガード状態で突進してくる嫌な敵。突進時に斬ってもむだなので、ガード後に反撃しよう。複数と同時に戦うと背後から突進されるので危険。1体ずつ引きつけて戦うこと。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 36 | 25 | 突進(攻:4)／剣(攻:4) |
| 2 | 68.4 | 60 | 突進(攻:6)／剣(攻:6) |
| 3 | 104.4 | 85 | 突進(攻:10)／剣(攻:10) |
| 4 | 140.4 | 102.5 | 突進(攻:15)／剣(攻:15) |

■備考：突進中は防御状態

データ篇



## ブラック・シールド

【 Black・Sield 】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／白兵・突進

■移動レベル：D ■攻撃レベル：C ■防御レベル：C

耐久力がアップした突進野郎。魔法反射はできないので、突進されるまえに魔法で倒してしまうのがベスト。遠距離に届くタイプのフィニッシュブローが使えればそれでもOK。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 30 | 30 | 突進(攻:6)／剣(攻:4) |
| 2 | 57 | 72 | 突進(攻:10)／剣(攻:6) |
| 3 | 87 | 102 | 突進(攻:15)／剣(攻:10) |
| 4 | 117 | 123 | 突進(攻:21)／剣(攻:15) |

■備考：突進中は防御状態



## ガード

【 Guard 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：B ■防御レベル：B

高いHPと強力なコンボ攻撃が恐ろしい強敵。ガードされることも多く、一騎討ちに持ち込まないと不利。敵を吹き飛ばせる武器か強力なフィニッシュブローで対処しよう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 65 | 30 | 剣コンボ(攻:6or10) |
| 2 | 123.5 | 72 | 剣コンボ(攻:10or15) |
| 3 | 188.5 | 102 | 剣コンボ(攻:15or21) |
| 4 | 253.5 | 123 | 剣コンボ(攻:21or29) |

■備考：コンボは単発～4発



# エンパイア・ガード

【 Empire・Guard 】 ■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：B ■防御レベル：A

前出のガードの強化版。多段のコンボ攻撃を使いこなし、一気にこちらの体力を削ってくる。基本戦法はガードと同じだが、守りがさらに硬いので魔法も駆使する必要がある。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 70 | 35 | 剣コンボ(攻:6or10) |
| 2 | 133 | 84 | 剣コンボ(攻:10or15) |
| 3 | 203 | 119 | 剣コンボ(攻:15or21) |
| 4 | 273 | 143.5 | 剣コンボ(攻:21or29) |

■備考：コンボはおもに3〜4発。まれに単発



# アーチャー

装甲 対空

【 Archer 】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／射撃

■移動レベル：D ■攻撃レベル：D ■防御レベル：C

遠くから矢を射かけてくる弓兵。攻撃頻度は高くないが、いったん撃ち始めると連発してくる。ぴったり接近すると少し攻撃を止め距離を置くのでその隙に倒そう。魔法も有効。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 13 | 弓攻撃(攻:4) |
| 2 | 7.6 | 31.2 | 弓攻撃(攻:6) |
| 3 | 11.6 | 44.2 | 弓攻撃(攻:10) |
| 4 | 15.6 | 53.3 | 弓攻撃(攻:15) |

■備考：とくになし



ワーカー

# ワーカー／石弓／投石器／三連投石器

対空

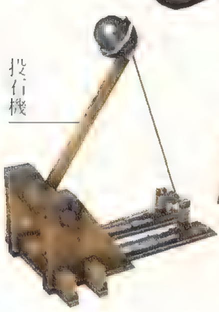
【 Worker 】 ■索敵範囲／攻撃分類：中〜遠距離／射撃

■移動レベル：— ■攻撃レベル：B ■防御レベル：D

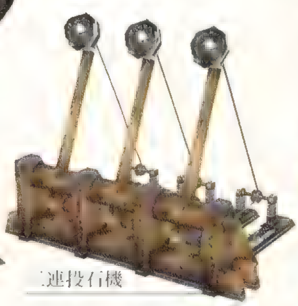
地上に固定された遠距離攻撃兵器と、それを操作する兵士のコンビ。ワーカー自身は兵器の操作専門で、直接攻撃してくることはない。兵器の攻撃方向は、多少の角度修正はあるもののほぼ前方に限られる。兵器の後ろに回り込み、無抵抗のワーカーを倒してしまえば楽勝だ。ただし、前方にいるあいだは遠距離から激しく連射してくる。とくに投石器と三連投石器は攻撃範囲が広いため、少々遠い場所から回り込む必要がある。攻撃力も高く油断は禁物だ



石弓



投石機



三連投石機

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 3 | ※武器(野砲)の種類により変化 |
| 2 | 1.9 | 7.2 | 〃 |
| 3 | 2.9 | 10.2 | 〃 |
| 4 | 3.9 | 12.3 | 〃 |

■武器別パラメータ

| 種別 | ワーカー数 | 攻撃方法 |
|---|---|---|
| 石弓 | 1 | 弓攻撃(攻:25) |
| 投石器 | 2 | 投石(攻:50) |
| 三連投石器 | 2 | 投石×3(攻:50) |

■備考：対空攻撃時もそれぞれ同じ攻撃力



## プリースト

【Priest】 ■索敵範囲／攻撃分類：中距離／射撃 対空

■移動レベル：B ■攻撃レベル：B ■防御レベル：C

帝国に仕える司祭。遠距離から魔法弾を連発してくるので、ガードやスライドでかわしながら接近する必要がある。障害物の陰からフィニッシュブローで倒すという手も有効。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 9 | 12 | 魔法弾(攻:4) |
| 2 | 17.1 | 28.8 | 魔法弾(攻:6) |
| 3 | 26.1 | 40.8 | 魔法弾(攻:10) |
| 4 | 35.1 | 49.2 | 魔法弾(攻:15) |

■備考：とくになし



## ビーストテイマー

魔法

【Beasttamer】 ■索敵範囲／攻撃分類：中距離／射撃 対空

■移動レベル：B ■攻撃レベル：B ■防御レベル：C

プリースト同様、魔法弾を連発してくる嫌な敵。まれに出す爆裂弾は攻撃範囲も広く脅威だが、なんと敵を巻き込んでくれる。余裕があれば上手く誘導して同士討ちさせたい

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 20 | 魔法弾(攻:4)／爆裂弾(攻:6) |
| 2 | 34.2 | 48 | 魔法弾(攻:6)／爆裂弾(攻:6) |
| 3 | 52.2 | 68 | 魔法弾(攻:10)／爆裂弾(攻:6) |
| 4 | 70.2 | 82 | 魔法弾(攻:15)／爆裂弾(攻:6) |

■備考：爆裂弾を使用してくるのは低確率



## エンシャンター

装甲

【Enchanter】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／射撃 対空

■移動レベル：B ■攻撃レベル：C ■防御レベル：C

ゴーレムを操る付与魔術師。セットで現われるゴーレムは、こいつを倒せば同時に消滅してしまう。魔法弾を使用してくるが接近すれば楽勝なので、最優先で倒しておきたい

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 18 | 魔法弾(攻:4) |
| 2 | 34.2 | 43.2 | 魔法弾(攻:6) |
| 3 | 52.2 | 61.2 | 魔法弾(攻:10) |
| 4 | 70.2 | 73.8 | 魔法弾(攻:15) |

■備考：ゴーレムよりさきに倒すと、ゴーレムの経験値も獲得



## エンパイア・ゴーレム

装甲

【Empire・Golem】 ■索敵範囲／攻撃分類：遠距離／白兵・射撃

■移動レベル： ■攻撃レベル：D ■防御レベル：D ■対空攻撃：攻撃力：11

石でできた巨大な魔人。強力な剣攻撃と遠距離用の火球で攻撃してくる。地上からは攻撃できず、ドラゴンで倒すしかないが、エンシャンターを倒すと同時に消滅する

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 200 | 100 | 剣(攻:15)／火球(攻:6) |
| 2 | 380 | 240 | 剣(攻:21)／火球(攻:6) |
| 3 | 580 | 340 | 剣(攻:29)／火球(攻:6) |
| 4 | 780 | 410 | 剣(攻:40)／火球(攻:6) |

■備考：ドラゴン騎乗時は火球攻撃のみ



# ゴブリン

【 Goblin 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：B　■攻撃レベル：A　■防御レベル：E

亜人と呼ばれる異種族。小さい体で素早い攻撃を仕掛けてくる。群れて現われることが多いので、乱戦になると不利。攻撃範囲が広く素早く振り回せる武器が必須となる。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 8 | 剣（攻：4） |
| 2 | 19 | 19.2 | 剣（攻：6） |
| 3 | 29 | 27.2 | 剣（攻：10） |
| 4 | 39 | 32.8 | 剣（攻：15） |

■備考：とくになし



# クリムゾン・ゴブリン

魔法

【 Crimson・Goblin 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：B　■攻撃レベル：A　■防御レベル：D

魔法反射能力があるゴブリン。普通のゴブリンもそうだが、ほとんど防御を行なわないので、素早く振り回せる武器があれば十分。遠くからのフィニッシュブローも有効。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 12 | 10 | 剣（攻：4） |
| 2 | 22.8 | 24 | 剣（攻：6） |
| 3 | 34.8 | 34 | 剣（攻：10） |
| 4 | 46.8 | 41 | 剣（攻：15） |

■備考：とくになし



# ゴブリンリーダー

【 GoblinLeader 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：B　■攻撃レベル：A　■防御レベル：E

ゴブリンの強化版。攻撃が激しい以外は、それほどパワーアップしているわけではない。ゴブリンと同じ対処法で十分だ。ただ斧攻撃に当たるとまれに吹き飛ばされるので注意。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 8 | 斧（攻：4） |
| 2 | 19 | 19.2 | 斧（攻：6） |
| 3 | 29 | 27.2 | 斧（攻：10） |
| 4 | 39 | 32.8 | 斧（攻：15） |

■備考：とくになし



# シルバー・オーク

【 Silver・Orc 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D　■攻撃レベル：D　■防御レベル：E

巨大なハンマーを振り回してくる豚のような亜人。攻撃力は高いがかなり鈍いので、普通の武器で十分に対処できるはず。ハンマーに当たると激しく吹き飛ばされる点には注意。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 45 | 25 | ハンマーコンボ（攻撃：10） |
| 2 | 85.5 | 60 | ハンマーコンボ（攻撃：15） |
| 3 | 130.5 | 85 | ハンマーコンボ（攻撃：21） |
| 4 | 175.5 | 102.5 | ハンマーコンボ（攻撃：29） |

■備考：とくになし



## クリムゾン・オーク

魔法

【 Crimson・Orc 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：D ■防御レベル：D

魔法反射タイプのオーク。片手のたいまつで殴ってくるほか、そのたいまつを使い遠くから火炎を吹いてくる。素早く距離を詰めてしまえば楽に倒せるので、白兵戦で仕留めよう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 50 | 28 | 棍棒コンボ(攻:10)／火球(攻:6 |
| 2 | 95 | 67.2 | 棍棒コンボ(攻:15)／火球(攻:6 |
| 3 | 145 | 95.2 | 棍棒コンボ(攻:21)／火球(攻:6, |
| 4 | 195 | 114.8 | 棍棒コンボ(攻:29)／火球(攻:6) |

■備考：火球攻撃は遠距離にいるときのみ使用



## オークタンク

【 Orctank 】

■索敵範囲／攻撃分類：中距離／射撃

対空

■移動レベル：— ■攻撃レベル：E ■防御レベル：D

オークが操る遠距離砲。着弾時に炸裂するため広い攻撃範囲を持つ。またワーカーの兵器と違い、動きは遅いが360度の方向転換が可能。背後に回っても安心してはいけない。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 48 | 28 | 砲撃(攻:4) |
| 2 | 91.2 | 67.2 | 砲撃(攻:6) |
| 3 | 139.2 | 95.2 | 砲撃(攻:10) |
| 4 | 187.2 | 114.8 | 砲撃(攻:15) |

■備考：とくになし



## シルバー・オーガ

【 Silver・Ogre 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

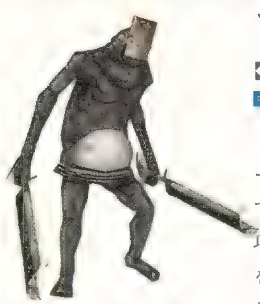
■移動レベル：D ■攻撃レベル：D ■防御レベル：E

カイムの倍も身長がある巨大な亜人。素手で殴りかかる攻撃を行なってくる。攻撃力は高いが攻撃頻度が低いので、殴られるまえに素早く斬りつけて倒してしまえるだろう。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 50 | 35 | 素手コンボ(攻:10) |
| 2 | 95 | 84 | 素手コンボ(攻:15) |
| 3 | 145 | 119 | 素手コンボ(攻:21) |
| 4 | 195 | 143.5 | 素手コンボ(攻:29) |

■備考：コンボは単発〜3発



## ブラック・オーガ

装甲

【 Black・Ogre 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D ■攻撃レベル：C ■防御レベル：D

両手に巨大な剣を持ったオーガ。防御が堅くなってるだけでなく、その巨体に似合わず攻撃速度が速い。重い武器を使っていたら先手を取られることも。素早い攻撃が肝心。

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 45 | 40 | 剣コンボ(攻:6or10) |
| 2 | 85.5 | 96 | 剣コンボ(攻:10or15) |
| 3 | 130.5 | 136 | 剣コンボ(攻:15or21) |
| 4 | 175.5 | 164 | 剣コンボ(攻:21or29) |

■備考：コンボは単発〜4発



# トロル

装甲

【 Troll 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：D　■攻撃レベル：C　■防御レベル：D　■対空攻撃：攻撃力：11

でっぷりとした巨体の亜人。動き自体は鈍いが、手に持つ鉄球には鎖が付いていて、予想外にリーチが長い攻撃をしてくる。遠くから魔法で倒すか素早く白兵戦に持ち込もう

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 40 | 35 | 鉄球コンボ(攻:6or10) |
| 2 | 76 | 84 | 鉄球コンボ(攻:10or15) |
| 3 | 116 | 119 | 鉄球コンボ(攻:15or21) |
| 4 | 156 | 143.5 | 鉄球コンボ(攻:21or29) |

■備考：コンボは単発～4発。攻撃力が高いのは単発攻撃時のみ



# レイス

【 Wraith 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：B　■攻撃レベル：D　■防御レベル：D　■対空攻撃：攻撃力：11

いわゆる死霊。カイムが接近すると現われる。動きは鈍いので上手く距離を取って囲まれないように戦おう。ネクロマンサーに召喚された場合、召喚主を倒せばまとめて滅びる

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 18 | 10 | 素手(攻:4) |
| 2 | 34.2 | 24 | 素手(攻:6) |
| 3 | 52.2 | 34 | 素手(攻:10) |
| 4 | 70.2 | 41 | 素手(攻:15) |

■備考：魔法陣から出現中しばらくは無敵



# アンデッド・ナイト

装甲

【 Undead・Knight 】

■索敵範囲／攻撃分類：近距離／白兵

■移動レベル：C　■攻撃レベル：C　■防御レベル：C　■対空攻撃：攻撃力：11

死後に蘇った帝国兵。長い槍で素早く攻撃してくる。こちらの攻撃を防御することも多い強敵。接近しないと現われないので、多数を同時に敵に回さずに各個撃破していこう

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 22 | 20 | 槍コンボ(攻:6or10) |
| 2 | 41.8 | 48 | 槍コンボ(攻:10or15) |
| 3 | 63.8 | 68 | 槍コンボ(攻:15or21) |
| 4 | 85.8 | 82 | 槍コンボ(攻:21or29) |

■備考：魔法陣から出現中しばらくは無敵。コンボは単発～4発



# ネクロマンサー

装甲

【 Necromancer 】

■索敵範囲／攻撃分類：中距離／射撃

■移動レベル：B　■攻撃レベル：C　■防御レベル：B　■対空攻撃：攻撃力：11

魔法弾を発射してくる死霊術師。まれに複数のレイスを召喚する。ネクロマンサーを倒せばレイスも同時に倒せるので、魔法でひるませたあと、一気に懐に潜り込んで倒したい

■レベル別パラメータ

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 20 | 28 | 魔法弾(攻:4) |
| 2 | 38 | 67.2 | 魔法弾(攻:6) |
| 3 | 58 | 95.2 | 魔法弾(攻:10) |
| 4 | 78 | 114.8 | 魔法弾(攻:15) |

■備考：とくになし



# 少年兵

【 Green・Pown 】

**索敵範囲／攻撃分類**：近距離／白兵

**移動レベル**：E　**攻撃レベル**：B　**防御レベル**：E

レオナールを仲間にしていないと出会えない敵。HPが低いので倒すのは簡単。ただ攻撃がコンボになっているので、油断していると結構ダメージを食らうので気をつけよう。

**レベル別パラメータ**

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 12 | 8 | 剣コンボ(攻:4) |
| 2 | 22.8 | 19.2 | 剣コンボ(攻:6) |
| 3 | 34.8 | 27.2 | 剣コンボ(攻:10) |
| 4 | 46.8 | 32.8 | 剣コンボ(攻:15) |

**備考**：コンボは単発〜3発



# 「敵」

【 Enemy 】

**索敵範囲／攻撃分類**：攻撃分類：中距離／射撃　対空

**移動レベル**：C　**攻撃レベル**：D　**防御レベル**：A

特定のルートでのみで出現する敵。激しく魔法弾を連射してくる。懐に潜り込んで一気に倒したいが、HPが多く守りも堅いので難しい。ガードされないジャンプ斬りが有効だ

**レベル別パラメータ**

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 40 | 30 | 魔法弾(攻:4) |
| 2 | 76 | 72 | 魔法弾(攻:6) |
| 3 | 116 | 102 | 魔法弾(攻:10) |
| 4 | 156 | 123 | 魔法弾(攻:15) |

**備考**：とくになし




# シャドウ(ポーン／ビショップ／キング)　装甲

【 Shadow 】

**索敵範囲／攻撃分類**：近距離／白兵・射撃

**移動レベル**：B　**攻撃レベル**：C　**防御レベル**：B

特定のポイントに行くと出現する敵。死亡した兵士の怨念らしい。こいつは出現している時間が決まっており、時間内に倒せないと消えてしまい、ミッション中は二度と現われない。倒すと経験値スフィアを出すので逃がさないように。攻撃パターンは武器攻撃と魔法弾のくり返しだが、魔法弾発射時には完全ガード状態になっている。真っ黒な姿のときだけ攻撃を受け付けるので、その機を逃さず斬りつけよう。攻撃力が高くてコンボが長く、素早く振れる武器が必須。

**レベル別パラメータ（ホーン・シャドウ）**

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 200 | 22 | 剣(攻:4)／魔法弾(攻:6) |
| 2 | 220 | 26.4 | 剣(攻:6)／魔法弾(攻:6) |
| 3 | 220 | 28.6 | 剣(攻:10)／魔法弾(攻:6) |
| 4 | 240 | 30.8 | 剣(攻:15)／魔法弾(攻:6) |

**レベル別パラメータ（ビショップ・シャドウ）**

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 250 | 33 | 斧コンボ(攻:4)／魔法弾(攻:6) |
| 2 | 275 | 39.6 | 斧コンボ(攻:6)／魔法弾(攻:6) |
| 3 | 275 | 42.9 | 斧コンボ(攻:10)／魔法弾(攻:6) |
| 4 | 300 | 46.2 | 斧コンボ(攻:15)／魔法弾(攻:6) |

**レベル別パラメータ（キング・シャドウ）**

| レベル | HP | 経験値 | 攻撃方法 |
|---|---|---|---|
| 1 | 300 | 44 | 槍コンボ(攻:4)／魔法弾(攻:6) |
| 2 | 330 | 52.8 | 槍コンボ(攻:6)／魔法弾(攻:6) |
| 3 | 330 | 57.2 | 槍コンボ(攻:10)／魔法弾(攻:6) |
| 4 | 360 | 61.6 | 槍コンボ(攻:15)／魔法弾(攻:6) |

**備考**：斧コンボは単発〜2発、槍コンボは単発〜3発

DRAG ON DRAGOON

# Air Enemy Data

【空中敵データ】





## 空中敵データの見方

**▶基本パラメータ**

その空中敵の基本的なパラメータ。一部の敵は、1体につき複数の攻撃(ロックオン)可能ポイントを持っていることがある(たとえば超大型の空中兵器の場合、砲台とプロペラと翼)。その場合はパーツごとにパラメータを記している。また似たタイプの敵をひとつにまとめて紹介しているものもあるが(ガーゴイルキューブなど)、その場合も種類ごとに基本パラメータは分けてある。各項目の詳しい意味は以下のとおり

○**HP**……その空中敵の体力。敵を攻撃して、これがゼロになると撃墜できる。ただし、これはあくまで基本値でしかなく、出現するミッションのミッションレベル(難易度のようなもの。P174からのミッション攻略ページを参照のこと)に応じて増加する。また、そのレベルとは関係なく、基本値自体にある程度の幅を持つ敵も多く、その場合は「HP 30~90」などと表記している

○**獲得MP**……その空中敵を攻撃した際に得られるMPの量。空中敵は、倒した場合と倒すことができなくても単に攻撃をヒットさせせた場合の両方でMPを得られる可能性がある。そのため、このパラメータ表では、「ヒットさせて得られるMP/倒して得られるMP」の順に、ふたつとも表記している。

○**経験値**……その敵を倒した際にドラゴンが得られる経験値。ただし、これはあくまで基本値であり、HPと同じくミッションレベルによって増加するので注意

**▶解説**

その敵の主な特徴や、設定的な解説などを行なっている。攻略的にはそれほど重要ではない

**▶行動パターン**

戦闘時にその敵が見せる行動パターンをここで解説している。移動のしかた、取りうる攻撃オプションや攻撃タイミングのほか、特定の弱点がある場合はそれも記した。個々の攻撃手段については、具体的な内容とその攻撃力を「攻撃方法」と箇条書きして説明している。ただ、ここに記した攻撃力はあくまで基本値であり、HPや経験値と同じくミッションレベルにより上昇するので注意。詳しくは以下の計算式を参照のこと

**▶攻略テクニック**

その空中敵を倒すためのワンポイントテクニックや、とくに気をつけなくてはいけない攻略ポイントをここで紹介している。

◎ミッションレベルとパラメータ補正

前述のとおり、空中敵のHP、経験値、攻撃力は登場するミッションのミッションレベル次第で変化する。ここで、その計算式を紹介しておこう

**【パラメータ補正値計算式】**

HP補正値=100+((X-100)×0.5)

経験値補正値=100+((X-100)×1.7)

攻撃力補正値=X

※X=ミッションレベル。補正値の単位は%

例)第5章第2節(ミッションレベル120%)で、基本HP:300/基本経験値:1500/基本攻撃力:15のサイクロプスと戦う場合、各パラメータの変化は以下の通り。まず先ほどの計算式に、ミッションレベルの120を入れて計算すると、HP補正値=110%、経験値補正値=134%、攻撃力補正値=120%という数字が出てくる。あとは基本パラメータのそれぞれに、各補正値をかけていくと

HP=300×110%=330

経験値=1500×134%=2010

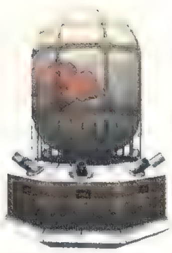
攻撃力=15×120%=18

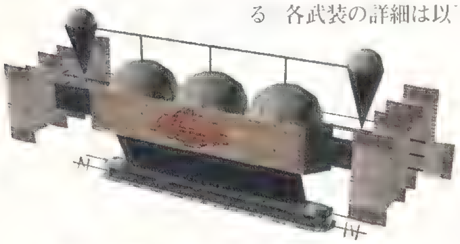
となって、これが最終的なパラメータとなる

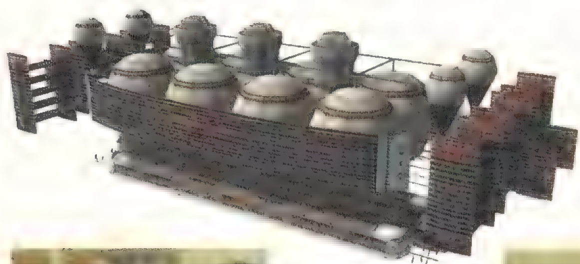
# 空中兵器(小)(大)(超大型) 【Float Battle Ship】

■基本パラメータ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 空中兵器（小） | | HP 10〜30 | 獲得MP 5／25 | 経験値 30 |
| 空中兵器（大） | プロペラ×2 | HP 30〜90 | 獲得MP 0／40 | 経験値 5 |
| | 翼×1 | HP 30〜90 | 獲得MP 0／60 | 経験値 100 |
| | 砲身×2 | HP 30〜90 | 獲得MP 0／20 | 経験値 20 |
| 空中兵器（超大型） | プロペラ×4 | HP 30〜90 | 獲得MP 0／40 | 経験値 5 |
| | 砲身×18 | HP 30〜90 | 獲得MP 0／20 | 経験値 20 |
| | 砲台×5 | HP 30〜90 | 獲得MP 5／30 | 経験値 120 |







■解説

もっとも序盤から登場する空中戦の敵。気球を利用して空中に浮遊する、移動式固定砲台といった感じだ。小型のものを除き、一機に複数のロックオンポイントがあり、すべてのパーツを破壊すれば撃墜できる

■行動パターン

基本的にほとんど移動せず、その場に浮かんでいる。メインの武装は砲台で、さらにダメージはないが特殊な効果を持つバルカンが搭載されている　各武装の詳細は以下のとおり。

**武装1：大砲（基本攻撃力：10）**

ドラゴンに向かって直進してくる砲弾誘導などの性能はついていないので、普通に左右にスライドするだけで回避できる。ただし、直撃すればかなりのダメージを食らうので注意。

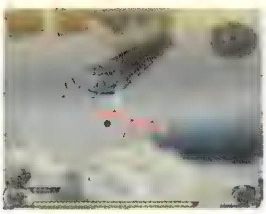
**武装2：バルカン（基本攻撃力：0）**

すべてのタイプの空中兵器の砲身から発射される攻撃。まるで雨のような弾幕を張ってくる。当たってもダメージを受けることはないが、一瞬だけドラゴンを操作できなくなる。砲台とのコンビネーションで来られると、多少やっかいなので気をつけよう。

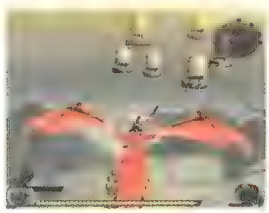
■攻略テクニック

パーツごとに見ればHPは低めなので、ファイアーブレスで十分。ゲージがたまっていれば、大魔法攻撃で一気に撃墜できる。特大の場合は、下部側面の砲身を優先して潰し、バルカンを封じておくといい。また上部の砲台は、機体の陰になっている部分にも放物線状に砲撃が可能。機体の下にいるときも油断しないように。

データ篇



前後（左右？）の端についているのがプロペラ。攻撃能力は持っていない。



ダメージはないが油断できないバルカン。優先して潰しておきたい。



# 上空用砲台

【Cannon】

■基本パラメータ　HP 30〜90　獲得MP 5／10　経験値 100

**■解説**

地面に設置された固定砲台。塔の上に据えられたタイプと、砲台のみが直接設置されたタイプがある。直接設置タイプは空中要塞内にある

**■行動パターン**

ひたすらドラゴンに向けて撃ってくるだけ。攻撃手段も大砲のみだ

**攻撃方法：大砲（基本攻撃力：10）**

空中兵器の砲台と同じもの。直進弾なので回避するのは簡単。ただし攻撃力が高いため油断はできない

**■攻略テクニック**

少し左右に動くだけでも攻撃はかわせるので、背後から砲撃されない限り脅威ではない。ただ目標を見失わないよう、左右スライドでよけたほうがいい。真上を通り過ぎてしまったら、加速して少し距離を取ったあと、L1＋R1操作で振り向こう。なお空中要塞では岩陰に隠れていることが多いので、出会い頭の砲撃に注意



# 結界塔

【Tower】

■基本パラメータ　HP 160　獲得MP 50／100　経験値 500

**■解説**

海上要塞の周囲に設置された塔。この塔の先端に輝く結界発生装置が設置されていて、これを倒さない限り海上要塞には潜入できない。

**■行動パターン**

光るシンボルからたまに誘導弾を発射してくる。タイミングは不定。

**攻撃方法：誘導弾（基本攻撃力：7）**

ドラゴンを追尾してくる魔法弾。かなりスピードが速く、回避するのは難しい。放たれたあと、ドラゴンに向かってくるまえに、少し間がある

**■攻略テクニック**

HPが高い敵だが、誘導弾さえかわせれば問題ない。左右スライドでかわす方法以外にも、ある程度接近してタイミングよく加速すれば、追尾能力が追いつかずにドラゴンの頭上を通り過ぎてくれる



# バット

【Bat】

■基本パラメータ　HP 一撃で死亡　獲得MP 22　経験値 15

**■解説**

いわゆるコウモリ。ただかなり巨大なので、偉大なドラゴンといえども油断していると痛い目に遭う

**■行動パターン**

その場で羽ばたいていることが多いが、たまにドラゴンを追ってくる動きも見せる。攻撃は超音波による

**攻撃方法：超音波（基本攻撃力：7）**

円錐状に広がっていく超音波攻撃。基本的に直進するだけだが、やや攻撃範囲が広いので気をつけよう

**■攻略テクニック**

とにかく数が多いので大魔法攻撃で一掃したいが、一撃当てれば死んでしまうので少しもったいない。急いでなければロックオンブレスかファイアーボールだけで片づけよう



# グリフォン 【Griffon】

■基本パラメータ　HP 70〜100　獲得MP 30／50　経験値 250

■解説
　上半身が鷲、下半身がライオンの姿をしたモンスター。ラテン語ではグリュプス。ドラゴンにすら平気で襲い掛かる凶暴さを持つ

■行動パターン
　基本的になわばり(初期位置)を守る動き。最初は旋回しているだけだが、接近すると襲い掛かってくる

**攻撃方法1：超音波(基本攻撃力：5)**
ドラゴンが遠くにいるときの攻撃方法
直進弾なので回避は楽なはず

**攻撃方法2：体当たり(基本攻撃力：10)**
接近時の攻撃方法。背後に回り込まれることも多いので注意

■攻略テクニック
　体当たりの際の不規則な動きをどうかわすかが問題。襲い掛かってくるタイミングで左右スライドが基本だが、敵がターゲット状態ならR2ボタンの自動追尾を使えば、互いに背後を取り合って体当たりを防ぐことができる

# 海上兵器(小)(大) 【Battle Ship】

■基本パラメータ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 海上兵器(小) | 旗×1 | HP 10〜30 | 獲得MP 50 | 経験値 20 |
| | 砲身×2 | HP 30〜90 | 獲得MP 15／40 | 経験値 20 |
| 海上兵器大型(大) | 旗×1 | HP 10〜30 | 獲得MP 0／40 | 経験値 5 |
| | 砲身×6 | HP 30〜90 | 獲得MP 5／30 | 経験値 120 |



■解説
　多数の砲台を搭載した帝国の戦闘艦。空中兵器と同様に、複数のロックオンポイントがあり、すべてを破壊すれば撃沈することができる

■行動パターン
　いちおう航行中のようだが、実質的に移動はしておらず、空中兵器と同じく固定砲台と見なせる。武装は大砲とバルカンを撃ってくる砲身

**武装1：大砲(基本攻撃力：10)**
ドラゴンに向かい直進してくる砲弾
軽く左右に移動するだけで回避可能

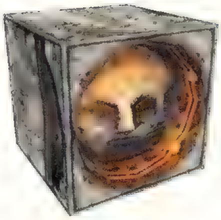
**武装2：バルカン(基本攻撃力：0)**
ドラゴンの動きを一瞬止める効果がある。もちろんダメージはゼロ

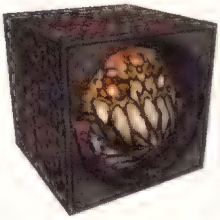
■攻略テクニック
　海上での戦闘では低空戦並に水面ギリギリの低高度を飛行できるが、一度高空に上昇し、真上から急降下しながらの攻撃がおすすめ。この場合、直接狙っている真下の海上兵器以外の砲撃が、ドラゴンの下降スピードに追いつかずに自動的に外れるのだ。また目標の見かけのサイズも大きくなり、威力の大きなファイアーボールでの狙いをつけやすい

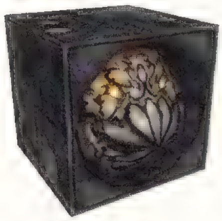
# ガーゴイルキューブ(3種)　【Gargoylecube】

■基本パラメータ

| | | | |
|---|---|---|---|
| シルバー・ガーゴイルキューブ | HP　一撃で死亡 | 獲得MP　22 | 経験値　10 |
| クリムゾン・ガーゴイルキューブ | HP　一撃で死亡 | 獲得MP　50／100 | 経験値　1200 |
| シルバー・ガーゴイルキューブ | HP　一撃で死亡 | 獲得MP　22 | 経験値　25 |







**■解説**

ガーゴイルとは、もともと教会などを守護するために作られた、悪魔の形をした彫像のこと。このガーゴイルキューブも、拠点防衛用のために作られた、いわば結界兵器である。その用途のためか、とにかく多数が空中に配置され、遠目にはまるで壁のようにも見える。シルバー・ガーゴイルキューブ、ガーゴイルキューブ、クリムゾン・ガーゴイルキューブの3種があり、それぞれ性能や攻撃パターンが違う。詳細は以下のとおり。

**■行動パターン**

基本的には配置された場所から移動しないが、ガーゴイルキューブとクリムゾン・ガーゴイルキューブに限り、まれに突進攻撃を行なう　またこの2種のキューブは、後述のガーゴイル(右ページ参照)の指揮下にあり、ガーゴイルを倒すことで行動パターンが変わる。攻撃方法はシルバー・ガーゴイルキューブは直角レーザー、残り2種は突進攻撃とホーミング弾となる。

**攻撃方法1：直角レーザー(基本攻撃力：5)**
発射された後、直角に曲がりながらドラゴンを探すレーザー光線。ドラゴンを発見すると赤く光って直進してくる。

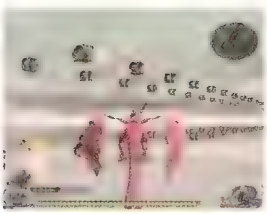
**攻撃方法2：突進攻撃(基本攻撃力：5)**
キューブの視界内、一定距離にドラゴンを捉えると行なってくる回転突進攻撃。しばらく突進を続けたあと、初期の位置に戻る。

**攻撃方法3：ホーミング弾(基本攻撃力：5)**
遠距離から撃ってくる追尾弾。リーダーのガーゴイルが倒されると、ガーゴイルキューブの攻撃パターンは突進攻撃のみに切り替えられ、クリムゾンはその場で自爆する。なおこの自爆には攻撃力はない

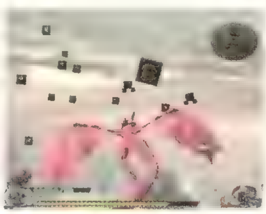
**■攻略テクニック**

第一章から登場するシルバー・ガーゴイルキューブは非常に弱いが、ドラゴンの攻撃力が低いうちは注意が必要。あまり接近せずに一定距離を保ちつつ、ロックオン攻撃で倒すのが安全だ。攻撃中に敵とある程度接近したら、L1ボタンとR1ボタンを同時に押して反転し、距離を取り直してから攻撃を繰り返そう。ただしゲージがたまったら、一気大魔法攻撃で倒したほうが効率的

ガーゴイルキューブとクリムゾン・ガーゴイルキューブの場合は、リーダーとなるガーゴイルを探して倒すのがいい。厄介なホーミング弾を封じられる上、クリムゾンならそれでまとめて全滅させられる。ガーゴイルキューブと突進攻撃はやっかいだが、左右スライドだけでも十分に回避できる。ガーゴイルに振り回されるよりはマシだ



ぎっしり配置されたシルバー・ガーゴイルキューブ。魔法で一掃したい。



突進は一定時間しのげばキューブが初期位置に戻る。なんとかかわそう。



## ガーゴイル

【 Gergoyle 】

■基本パラメータ　HP 70〜100　獲得MP 10／40　経験値 80

■解説

翼のついた石の棺といった外見の兵器。無敵状態があるため、多少手こずるだろう。前出のガーゴイル キューブ、クリムゾン・ガーゴイル キューブの司令塔の役割を果たす

■行動パターン

攻撃態勢に入るまでドラゴンを追う。攻撃手段はホーミング弾のみ

**攻撃方法：ホーミング弾（基本攻撃力：5）**

3発のホーミング弾を発射する。この弾は発射後しばらくガーゴイルの周囲を回り、ドラゴンの攻撃を受けて消滅する。つまり4発ロックオンしても本体に当たるのは1発だけとなる。またこのホーミング弾は、一定時間がたつとドラゴンに向け飛んでくる

■攻略テクニック

多少時間はかかるが、遠距離からロックオンブレスで攻めるのがベスト　とくにホーミング弾が現われたら、本体に当たらないのを覚悟でロックオンして撃とう。弾が消えれば敵の攻撃を封じることになるからだ





## ゴースト

【 Ghost 】

■基本パラメータ　HP 一撃で死亡　獲得MP 10／30　経験値 35

■解説

堅い装甲で覆われた、一種の空中固定砲台。外部装甲はときどき開放されるが、そのとき以外はドラゴンの一切の攻撃を受けつけない

■行動パターン

最初の位置に留まり、決して移動しない。攻撃手段は誘導弾のみ

**攻撃方法：誘導弾（基本攻撃力：3）**

装甲が開放された状態のとき、ランダムに発射される追尾弾　追尾性能はそれほど高くない

■攻略テクニック

装甲が開いてないときは無敵なため、むだ撃ちは禁物。とくに大魔法攻撃はもったいないので厳禁。多少時間はかかるのだが、ロックオンしたまま装甲が開くのを待つのがベスト



## スピリット

【 Spirit 】

■基本パラメータ　HP 30〜60　獲得MP 30／80　経験値 400

■解説

恨みを抱いた霊団。ドクロが集まったような姿をしている。帝国の兵器ではなく一種の自縛霊のようだ。

■行動パターン

半透明の待機状態では無敵。ドラゴンを見つけると高速で追尾し、この状態のときのみ攻撃を受け付ける　ただし一度攻撃を食らうと待機状態に戻る。また魔法陣で守られた状態になることもあり、このあいだも無敵

**攻撃方法：呪詛（基本攻撃力：2）**

ドラゴン追尾中、正面に来るとこの攻撃が発動しダメージを受ける

■攻略テクニック

呪詛の攻撃を気にせず、R2ボタンの自動追尾で後ろを取りつつロックオン攻撃するのが撃墜の近道

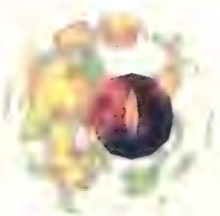
# ビホルダー(3種類) 【Beholder】

■基本パラメータ

| | | | |
|---|---|---|---|
| ビホルダー | HP 70〜90 | 獲得MP 20/30 | 経験値 180 |
| シルバー・ビホルダー | HP 50〜80 | 獲得MP 20/30 | 経験値 180 |
| ポイズン・ビホルダー | HP 70〜90 | 獲得MP 20/40 | 経験値 250 |







データ篇

■解説

巨大なひとつ目の顔面から、眼球が付いた無数の触手が伸びた外見のモンスター。帝国の空中兵器として調整された人造の怪物である。ビホルダーと名がつくものは3種類いるのだが、それぞれの行動パターンはかなり違う。以下に順に紹介する

■行動パターン

まず通常のビホルダー。普段、空中をふわふわと上下しており、とくにドラゴンを追って来たりはしない。ただし、攻撃を食らうと一瞬でワープし、別の場所に移動してしまう。攻撃方法はホーミング弾のみ

続いてシルバー・ビホルダー。このビホルダーは特殊で、右ページで紹介するサイクロプスと必ず同時に出現し、サイクロプスを補助し援護するためつねに周囲を回る。攻撃方法としては、直接ドラゴンを攻撃する直進弾、サイクロプスのレーザーを補助する効果がある反射レーザー、拡散弾、拡散レーザーの4種がある

最後のポイズン・ビホルダーは、基本的な動きと攻撃方法は普通のビホルダーと同じだが、特有の能力として赤い姿の魔法反射属性に変身するというものがある。変身タイミングはランダムで、この属性のときは一撃で死亡する。その代わり、同時に強力な死亡ホーミング弾を発する

**攻撃方法1:ホーミング弾(基本攻撃力:5)**
ドラゴンを追ってくるホーミング弾。かなり弾の速度は早いが、しつこく追尾してくるわけではないので左右スライドで回避可能

**攻撃方法2:直進弾(基本攻撃力:5)**
回避するのが容易な直進してくる弾。通常の左右移動で避けられる

**攻撃方法3:反射レーザー(基本攻撃力:5)**
サイクロプスのレーザーを反射させ、思わぬ方向から攻撃してくる。あまり当たらない

**攻撃方法4:拡散弾(基本攻撃力:1〜3)**
サイクロプスのレーザーを、無数の弾に拡散させる。至近距離で発射されると回避は不可能

**攻撃方法5:拡散レーザー(基本攻撃力:6)**
シルバービホルダーが5体いるときに限り使う攻撃で、サイクロプスのレーザーを複数の追尾レーザーに増幅する。追尾能力は通常のホーミング弾程度

**攻撃方法6:死亡ホーミング弾(基本攻撃力:12)**
魔法反射属性のポイズンビホルダーが死亡するときにばら撒く強力な追尾レーザー。ほとんど回避不可能なほどに速く、追尾性能もずば抜けて高い

■攻略テクニック

シルバー・ビホルダーは、サイクロプスを倒せば消滅してしまうので相手にする必要はない。逆にサイクロプスが生きているあいだは、何度倒しても復活してしまうので注意。ポイズン・ビホルダーは属性変化を見極めじっくりと戦うべきだ。属性変化を見落とすとかなり致命的なダメージを受けることもあるので、決して焦ってはならない。時間制限のあるミッションでない限り、かならず白い状態のときに攻撃しよう。通常のビホルダーは、とくに警戒するほどの強敵ではない



## サイクロプス

Cyclops

■基本パラメータ　HP 300～400　獲得MP 20／60　経験値 1500

■解説

帝国によって作られた巨大人造兵器。ひとつ目からの強力な攻撃と不気味な動きが特徴。前述のシルバービホルダーを伴っていることも多い

■行動パターン

こちらにゆっくりと接近し、たまにレーザーを放つ。残りHPが少なくなるほど、発射間隔は短くなる。また目が輝いてる状態では、正面からの攻撃が無効になるので注意

**攻撃方法：レーザー（攻撃力：15）**

大ダメージを与える高出力レーザー。正面に向け直進するので回避は容易

■攻略テクニック

ドラゴンの攻撃力が十分なら、後ろに回り込みファイアーボールでじっくりとトドメを刺すといい。シルバービホルダーがついている場合は、なるべく速攻で倒してしまおう



## ドラゴン(2種類)

Empire Dragon

■基本パラメータ

| | | | |
|---|---|---|---|
| エンパイア・ドラゴン | HP 70～100 | 獲得MP 20／60 | 経験値 320 |
| エンパイア・ドラゴンリーダー | HP 70～100 | 獲得MP 20／80 | 経験値 500 |

■解説

帝国につき従うドラゴン部隊。その戦闘能力はあなどれない

■行動パターン

通常のものとリーダーがいるが、リーダーのほうが攻撃頻度と回避率が高い以外に違いはない。こちらを追尾しつつ火球や誘導弾を発射してくる

**攻撃方法1：火球（基本攻撃力：7）**

直進する弾。左右移動で回避可能

**攻撃方法2：誘導弾（基本攻撃力：5）**

こちらを追尾してくる弾。追尾性能がかなり高くよけにくい

■攻略テクニック

動きが速いのでR2ボタンの自動追尾で追いかけるのがベスト。攻撃を回避されないよう、ロックオン後に敵を十分引きつけてから撃つこと



## スペクター

Specter

■基本パラメータ　HP 90～150　獲得MP 30／150　経験値 900

■解説

巨大な鎌を持った死霊。帝国の兵器ではないが、人間を憎んでいる

■行動パターン

左右にふらつきながら徐々に接近し、距離があるあいだは鎌を投げつけ、接近すると直接斬りつける。また鎌があるときは実質無敵である

**攻撃方法1：鎌投げ（基本攻撃力：10）**

ブーメラン軌道で鎌を飛ばしてくる。左右移動では回避できない

**攻撃方法2：鎌振り下ろし（基本攻撃力：20）**

ダメージの大きい直接攻撃。接近のしすぎは禁物

■攻略テクニック

ロックオン状態から鎌を投げた瞬間に発射する方法が効果的だ。投げられた鎌は急速上昇か下降でかわす



# 「敵」

Enemy

■基本パラメータ　HP 50〜90　獲得MP 10／20　経験値 10

**■解説**

すべての封印が解けた世界に現われる、破壊の天使。いくら倒しても他次元から無限に現われる。

**■行動パターン**

ほとんど移動せずにその場に留まっている。攻撃は誘導弾のみだが、とにかく大量に出現するためやっかい。

**攻撃方法：誘導弾（基本攻撃力：5）**
らせん状の軌跡でドラゴンを追ってくる弾。軌道が読みにくく、左右スライドだけでは避けきれない。

**■攻略テクニック**

この「敵」が出現するステージは、一定数を倒すことが目的なので、ダメージを気にせず攻撃に専念すべき。ひたすらロックオンし、ゲージがたまったら大魔法攻撃のくり返しで何とかなる。敵の数が多いので、適当に狙っても当たってくれるだろう。





# F-15DJ

F-15DJ

■基本パラメータ　HP 50　獲得MP 10／30　経験値 1000

**■解説**

米軍の攻撃機F-15Dの自衛隊仕様。運動性に優れ、制空権の確保には欠かせない。通称イーグル。フリーミッションの新宿マップでのみ戦うことができる相手。

**■行動パターン**

最初は編隊で登場するが、すぐに散開してドラゴンを各個に追いつつミサイルで攻撃してくる。大変高速で、ロックオンするのも難しい

**攻撃方法：ミサイル（基本攻撃力：10）**
追尾能力が大変高いミサイル。ダメージも大きい。

**■攻略テクニック**

目視でミサイルを避けるのは難しいが、R2ボタンの自動追尾を使っていれば敵の動きの速さに引きずられ、結果的にミサイルを回避できる。ロックオンの機会を逃さないように。

columu

## 「？？？」にまたがるカイム

すべての武器を集め、すべてのエンディングを見ると、フリーミッション（空中戦のみ）のドラゴン選択時に「？？？」という謎の戦闘機を選べるようになる。高性能の誘導ミサイルを装備し、ドラゴンの数倍のスピードで空を翔る高性能の戦闘機だ。要はお遊びのオマケというわけだが、この機体、実在の戦闘機によく似たものがあるのだ

それはロシアのスホーイ開発局で製造された、S-37ベルクートという機体。第5世代戦闘機開発のための試作機で、実戦では活躍してない戦闘機だ。特徴的な前進翼がカッコよく、この形によりステルス（レーダーに映りにくい）効果もあるという。ただし、実験的に作られた機体のため、風防やエンジンなどは現役の戦闘機の部品を流用しているとか



最新鋭の機体なのに、またがって乗るカイムはやや間抜け。操縦しなさい。



ミッション攻略編

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

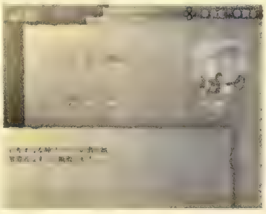
# ミッション攻略の基礎知識

ストーリーを進めていくうえでミッションをクリアすることは必要不可欠な要素だ
ミッションの特徴を把握し、効率よく敵を倒していこう。

## ① ミッションについて

### 〔通常ミッション〕

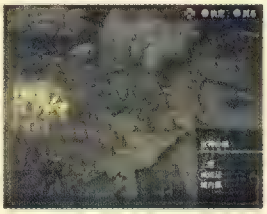
通常ミッションとは、「節」に分類されるもののうちムービーとイベントを除いたもの。そのほとんどで戦闘が発生し、これをクリアしていくことでストーリーが進行する。エンディングやサブシナリオへの分岐条件になる場合も多く、ゲーム中でもっとも重要な位置を占める。通常ミッションは全65戦あり、それぞれにクリア目標が設定されている。制限時間は最長で60分、最短で2分30秒。時間内に目標を達成すれば、つぎのミッションへと進むことができるのだ。ミッション内でキャラクター達が交わす会話は、ストーリーを把握するうえでもたいへん重要だ。



一度クリアした通常ミッションは、物語選択モードで再度プレイが可能。

### 〔フリーミッション〕

通常ミッションやイベントをクリアすることで出現するのがフリーミッションだ。フリーミッションは各エリアに1～3つの割合で出現し、全26戦ある。通常ミッションと同様に、制限時間内に目標を達成することがクリア条件。一度発生したフリーミッションは、通常ミッションと同じく何度でもプレイすることが敵の出現数が多いミッションなどをうまく利用して、キャラクターや武器を成長させていこう。



フリーミッションをうまく利用して、キャラクターや武器を成長させよう。

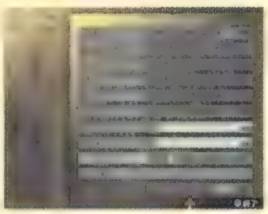
**通常ミッションとフリーミッション**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 通常ミッション | 全65戦 | 地上戦 | 32戦 |
| | | 空中戦 | 33戦 |
| フリーミッション | 全26戦 | 地上戦 | 14戦 |
| | | 空中戦 | 12戦 |

※本書では、レッドドラゴンのみで戦うミッションを空中戦として扱っている。

## ② ゲームの難易度

このゲームには「NORMAL」と「EASY」のふたつのモードが用意されている。モードの切り替えは常時行なえるので、クリアがきびしいと感じたら、「EASY」モードに切り替えてプレイすることをおすすめする。「EASY」モードでは、敵の体力が減少し、さらに攻撃確率も低下するが、プレイヤーが得られる経験値は「NORMAL」モードと変わらないという利点がある。ミッションのクリアはもちろん、キャラクターや武器を成長させる場合にも有効だ。積極的に利用したい。

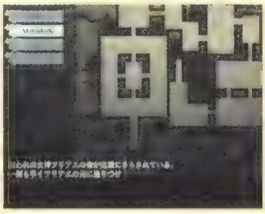


モードの切り替えは、タイトル画面のオプション設定で行う。

## 3 ミッションのクリア条件

各ミッションには、それぞれにクリア条件が設定されている。クリア条件の種類は右の表を参照してほしい。地上戦ではターゲットを倒して目的地に到達するというミッションが多いが、なかには「鍵」を入手して目的地に到達することや、単純に敵を全滅させることが条件のこともある。空中戦では、敵を全滅させて目的地に到達するという条件が多く、一定時間経過するという条件も見られる。

また、ゲームオーバーの条件は、ミッション中にプレイヤーが操作するキャラクターのHPがなくなった場合と、制限時間内にミッションをクリアできなかった場合だ。ミッション中はHPゲージの確認、またサブ画面で残り時間やミッションクリア条件を確認しながら戦うこと。また先にも書いたとおり、クリアがきびしい場合は、積極的に「EASY」モードに切り替えることをおすすめする。


ミッション中に、サブ画面でクリア条件や残り時間を確認しよう。

**クリア条件の種類**

- ▶ターゲットを倒す
- ▶目的地に到達する
- ▶ターゲットを倒し、目的地に到達する
- ▶敵を全滅させる
- ▶敵を全滅させ、目的地に到達する
- ▶「鍵」を入手し、目的地に到達する
- ▶一定時間経過する

## 4 フィールドについて

### 〔 地上戦 〕

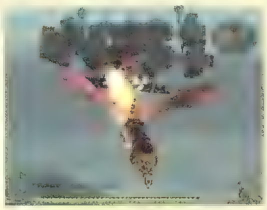
本書では、カイムでしか戦えないミッションと、カイムとドラゴンを使用して戦うミッションを「地上戦」として扱っている。このタイプのミッションでは、城の内部や森の中、要塞の内部などカイムだけで戦うフィールドのほか、城の周辺や丘陵など、カイムとドラゴンの両方が使用できるフィールドが存在する。ちなみにカイムとドラゴンのHP量は連動しているが、HPを回復できるのはカイムを使用した場合のみ。これは契約者の場合も同様なので、スフィアを回収する際は注意してほしい。


城の内部や要塞内部などの狭いフィールドでは、カイムだけで戦うことになる。


城周辺などの広いフィールドでは、カイムとドラゴンの両者が使用できる。

### 〔 空中戦 〕

先の地上戦と同じように、本書ではドラゴンしか使えないミッションを「空中戦」として扱っている。空中戦ではおもに上空に出現する敵と戦うことになるが、ミッションによっては、上空用砲台や海上兵器などのように、地上または水面上に設置された兵器も登場する。また、空中戦ではミッション中にドラゴンのHPを回復することができないため、地上戦以上に敵の攻撃をかわすことが重要になる。空中戦のまえには、カイムをレベルアップさせてHPゲージを増やしておくことが重要だ。


空中戦ではドラゴンのみ使用可能。HPの回復はできないため、慎重に戦おう

## カイムとドラゴンの成長

キャラクターの成長に必要な経験値を得るには、各ミッションで敵を倒すことが必要だ。右の表にあるように、キャラクターのステータスには最大値が設定されているため、それ以上に能力を上げることはできない。しかし、最大値まで上げるにはそれなりの時間がかかるだろう。効率的に成長させるなら、敵の出現数が多いミッションを「EASY」モードでクリアしていくといい。カイムで戦う場合はチェインボーナスも効果的に活用したいところだ。レベルアップに必要な経験値の詳細については、P047のレベルアップ表を参照してほしい。カイムとドラゴンの能力は、偏りがないように上げておきたい。

また武器の成長は、カイムを使って地上戦タイプのミッションをクリアした場合に限られる。ここで倒した敵の数によってレベルが上がっていくのだ。ちなみにドラゴンは形態が変化するが、これは経験値に関係なく、特定の章をクリアすることで自動的に行なわれる。形態が変化するタイミングは、右の表のとおり。

**カイムとドラゴンのステータス最大値**

| | | |
|---|---|---|
| | HP | LEVEL |
| カイム | 400 | 99 |
| | 攻撃力 | 経験値 |
| ドラゴン | 299 | 2000000EXP |

**ドラゴンの形態変化**

| 状態 | 変化する章 |
|---|---|
| 第二形態 | 第三章終了時 |
| 第三形態 | 第七章終了時 |
| カオス形態 | 第九章第四節終了時<br>第十一章終了時 |

## 敵の種類とレベル

### 〔 地上戦 〕

地上戦には全46種類の敵が登場する。これらの敵に特徴的なのは、種類が同じでも属性によって耐性が異なるという点。たとえば右の表のように、ポーンには3つの形態(亜種)があるが、それぞれに属性があり耐性が異なっているのだ。たとえば魔法強化の敵は魔法を反射し、装甲強化の敵は剣攻撃に強い、という特性がある。効率よく敵を倒すには、これらの属性も無視できないだろう。個々の敵データについては、P152以降を参照のこと。

### 〔 空中戦 〕

空中戦には全32種類の敵が登場するが、地上戦のような亜種は少ない。ドラゴンの魔法や攻撃を反射する敵もいないので、敵によって攻撃手段を選ぶ必要はない。空中戦ではいかに敵の攻撃を回避できるかが重要だ。また地上戦の敵とは異なり、空中戦の敵にはレベルがない。敵の強さはミッションごとに設定された「ミッションレベル」によって変化するのだ　同じ敵でもミッションレベルが高いミッションで倒したほうが、多くの経験値を得られる。

**敵の種類**

| | |
|---|---|
| 地上戦 | 全46種 |
| 空中戦 | 全32種 |

**地上戦で出現する敵の属性例**

| 種類 | 亜種 | 属性 | 耐性 |
|---|---|---|---|
| ポーン | シルバー・ポーン | ノーマル | 標準・耐性なし |
| | クリムゾン・ポーン | 魔法強化 | 魔法・ドラゴンの攻撃を反射 |
| | ブラック・ポーン | 装甲強化 | 武器攻撃に強い |



地上戦では敵の属性を考えて、効果的な攻撃を行なうことも重要だ。

## 7 契約者について

ストーリーを進めていくと、カイムと同じようにモンスターと契約した契約者が仲間になる。仲間になる時期は契約者によって異なるが、詳しくはP182以降のミッション攻略ページを参照してほしい。仲間となった契約者は、ミッション中に召喚することが可能だ。使用できる契約者は3人で、それぞれに固有の武器、魔法攻撃を備えている。すべてに共通するのは、「1回のミッションに同行できるのはひとりのみ」「1回のミッションで召喚できるのは3回まで」ということ。特筆すべきは、契約者の魔法はカイムの魔法攻撃に耐性のある敵に対しても有効という点だ。苦戦する局面で積極的に召喚しよう。



**レオナール**

| 武器名（コンボ数） | 魔法 |
| --- | --- |
| 戒めの塔(9) | 妖精の羽 |



**アリオーシュ**

| 武器名（コンボ数） | 魔法 |
| --- | --- |
| 悲しみの棘(9) | 精霊の血 |



**セエレ**

| 武器名（コンボ数） | 魔法 |
| --- | --- |
| 勇者のナイフ(9) | ゴーレムの手 |

## 8 隠し武器について

ミッションの中には、隠し武器を入手することができるものがある。最終章である第十三章へ進むには、武器の全種類コンプリートがひとつの条件となっているため、全武器の入手は必須である。隠し武器はおもに宝箱に入っており、その出現条件は右の表のように、ミッションをクリアすれば必ず入手できるものや、マップ内に最初から配置されているものなどさまざま。ただし、宝箱はマップに表示されない場合もあるので、各節の解説ページを参考に、入手漏れのないように。なお、ミッション中に入手した武器は、つぎのミッションから使用できるようになる。

**隠し武器の出現条件の種類**

- ▶ミッションクリア時に必ず入手
- ▶初めからマップ上に配置
- ▶一定時間が経過すると出現
- ▶指定された敵を倒すと出現
- ▶指定時間内に敵を倒すと出現
- ▶敵を全滅させると出現
- ▶条件を満たす戦い方をした場合に出現
- ▶鍵を指定数集めると出現

## 9 シャドウについて

ミッション中に特定の条件を満たすと出現するシャドウ。このシャドウにはポーン、ビショップ、キングの3種類があり、それぞれにレベルが1～4まで設定されている。つまり12種類のシャドウが存在するわけだ。この敵はマップ中に表示された場所に出現するが、出現後一定時間（60秒）が経過すると地中に潜ってしまう。このためミッション中に倒すチャンスは1度だけ。シャドウは武器と魔法による攻撃を仕掛けてくるが、カイムの攻撃を受け付けるのは武器攻撃のときのみ。このタイミングにできるだけ集中して魔法を使えるようにしておきたい。シャドウのステータスに関するデータは、P163を参照のこと。



シャドウはアンデッド・ナイトのように、一定範囲内に近づくと現われる。

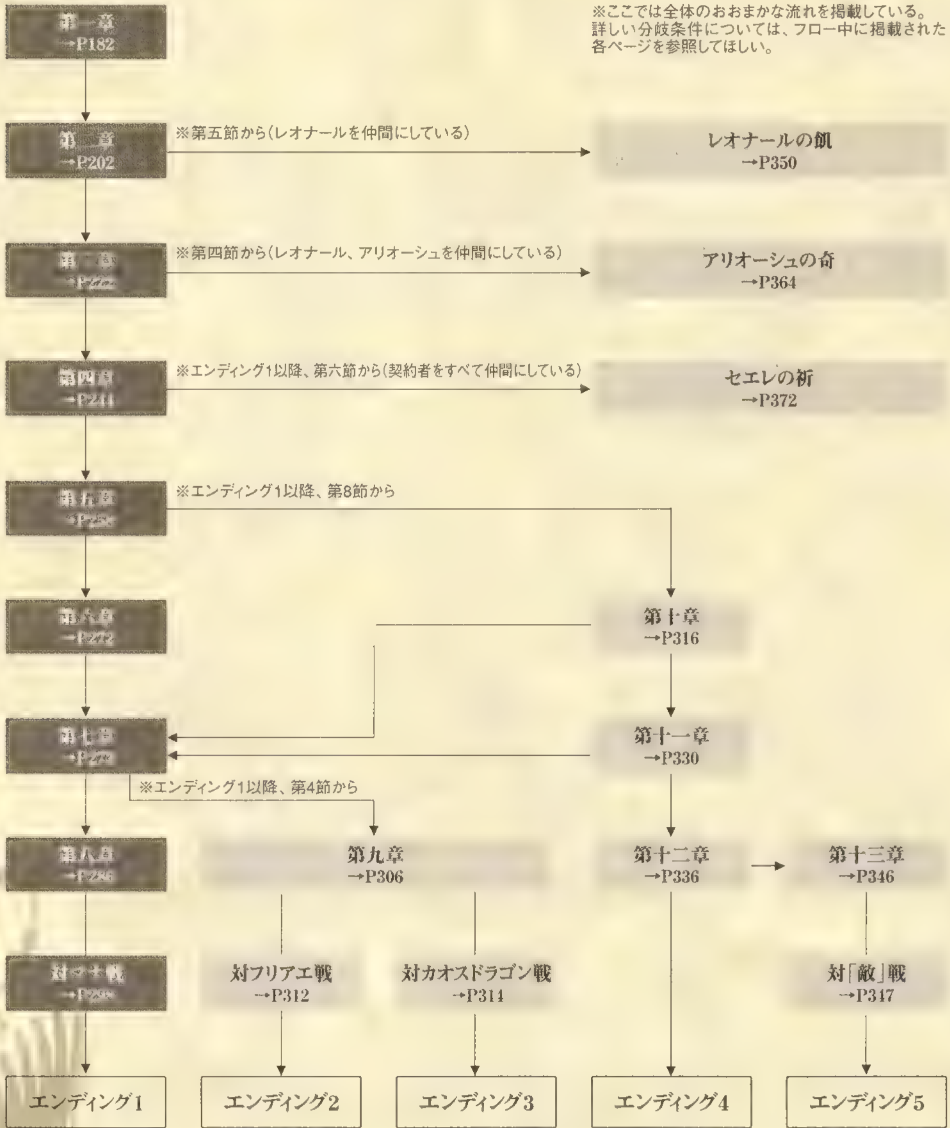


シャドウは連続して攻撃を受けると、ガード後に魔法弾を放ってくる。

# ゲームの流れと5つのエンディング

ここではストーリーに沿った全体のフローチャートと、5つのエンディングを公開。
すべてのエンディングを確認し、ゲームの流れを理解しよう。

## エンディングの分岐



## それぞれのエンディングについて

ゲーム中には5つのエンディングが存在し、それぞれが異なった結末を迎える。本書では各エンディングを便宜的に1～5に分けているが、基本となるのはフローのいちばん左に掲載した第八章へのルートで、このエンディング1を見てからでなければ、他のエンディングへ進むことはできない。第八章までのルートで語られなかったストーリーは、第九章以降で明らかになる。さらに、第九章以降の特定の節に設定されたクリア条件を満たしたかどうかでストーリーが分岐し、2～4のそれぞれのエンディングへと続いていく。それではここで各エンディングについて簡単に触れておくことにする。

### エンディング1




エンディング1を見るには、第八章第7節で司教マナを倒すことが条件。第九章以降に進むためには、このエンディングを見ることが必須。新たな封印により、世界は崩壊を免れるが……。

### エンディング2



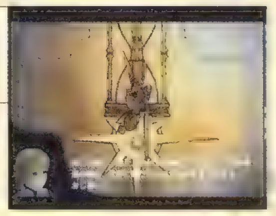

イウヴァルトの目論見を阻止できない場合のルート。エンディング2を見るには、復活した女神フリアエを倒すことが条件。世界崩壊への序曲!?　妹を抱くカイムの前に異形の姿が集う。

### エンディング3



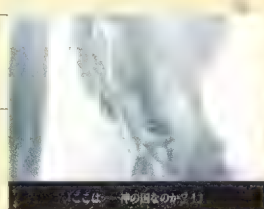
イウヴァルトの目論見を阻止した場合のルート。エンディング3を見るには、カオス形態へと変化したレッドドラゴンを倒すことが条件。世界の崩壊を阻止するため、カイムは剣を振る。

### エンディング4



世界崩壊の阻止が契約者セエレに託されるルート。エンディング4を見るには、第十二章第6節以降に進むことが条件。帝都に出現した「敵」。セエレは世界を救うために、カイムと飛び立つ。

### エンディング5



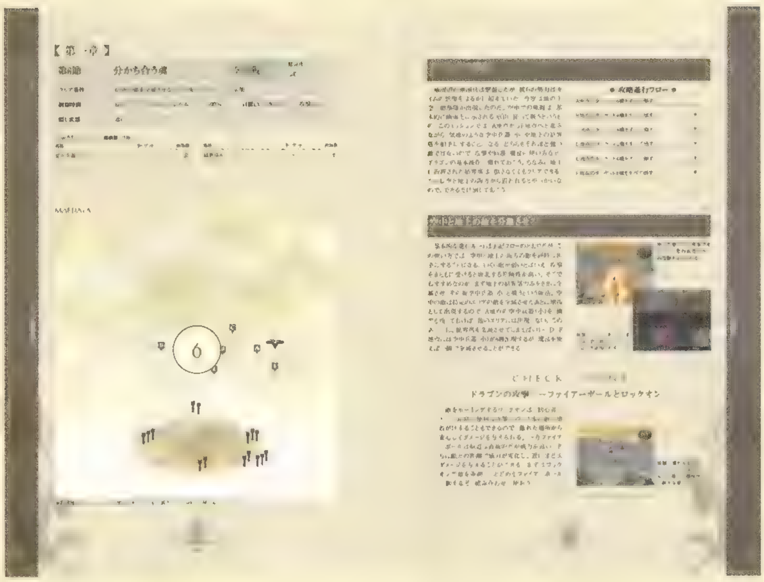
世界崩壊の阻止がカイムとドラゴンに託されるルート。エンディング5を見るには、「敵」本体との最終決戦に勝利することが条件。飛ばされた異世界で待っている衝撃的なエピローグ。

# ミッション攻略ページの見方

〔　地上戦　〕




〔　空中戦　〕



## ① ミッション基本情報

### ▶ミッションタイトル／難易度
各ミッションの名前。ゲーム中で表示されるものと同じ。難易度は編集部で独自に設定したもので、☆の数が多いほど難しいことを示す。最大数は☆3つ。

### ▶ミッションタイプ（地上戦／空中戦）
ミッションの戦闘タイプ。カイム、ドラゴンで戦う地上戦とドラゴンのみで戦う空中戦の2種類がある。

### ▶クリア条件
そのミッションをクリアする条件。ミッションによってターゲットを倒すことと目的地に到達することの2種類がある。ミッションクリア後にフリーミッションが追加される場合やシナリオ分岐が起こる条件も、ここに記している。

### ▶制限時間
各ミッションに設定されている制限時間。この制限時間を超すとゲームオーバーとなる。

### ▶スフィア
ミッション中に手に入るスフィアが入った宝箱の数。地上戦タイプのミッションのみに記されている。

### ▶ミッションレベル
空中戦タイプのミッションに設定された難易度。同じ敵でもこのレベルが高いほど強くなる。P164参照。

### ▶目標レベル
編集部で独自に設定した目標レベル。カイムの場合はレベル、ドラゴンの場合は攻撃力を記している。

### ▶隠し武器
ミッション中、またはミッションクリア後に入手できる隠し武器。特殊な入手条件がある場合はそれも記している。

## ② ENEMY DATA
ミッションに出現するすべての敵の出現数と、種類別の出現数の両方を記している。表中でターゲットになっている敵はリーダーになっていることが多く、通常の敵よりもレベルが高い。ただしその分獲得経験値も多い。

## ③ MAP DATA（地上戦）
地上戦タイプのミッションで使われるマップ情報。ゲーム中のステータス画面でも確認できる2Dマップに、スタート地点や目的地などの情報を加えている。マップ中で使用されている各種アイコンの意味は、下の解説を参照のこと。

## ④ 攻略進行フロー
そのミッションをクリアするうえで、もっとも効率的と思われる進行フロー。ただしミッションによっては、フローにある項目以外の行動を取らないと、隠し武器やシャドウが出現しない場合があるので注意。

## ⑤ CHECK POINT
攻略記事にもれた情報や、ミッション中の要注意ユニットについて解説。要注意ユニットについては、そのミッションで初登場となる敵ユニットについて記している。

## ⑥ MAP DATA（空中戦）
空中戦タイプのミッションで使われるマップ情報。ゲーム中ではマップが表示されないため、編集部で独自に作成したもの。マップは3階層に分かれており、各グリッドは下から地上（海面）、中空、上空を表わしている。

### アイコン解説

～地上戦のアイコン～

- Start スタート地点
- Target 目的地
- 「鍵」出現ポイント
- スフィア出現ポイント
- 隠し武器出現ポイント
- シャドウ出現ポイント
- ターゲットエリア
- 対空ユニット※1
- 対空兵器※2
- 階段（上り）／ 階段（下り）
- 特殊アイコン※3

～空中戦のアイコン～

- Start スタート地点
- Target 目的地
- 敵出現ポイント
- 結界塔
- サイクロプス
- 「敵」

※1
アーチャーやプリーストなど、ドラゴンに攻撃を行なう敵が配置されていることを示す。
※2
対空兵器には石弓、投石機、三連投石機の3種類があるが、いずれも操作するワーカーを倒せば無力化できる。
※3
ミッション中に順番に見るなどの行動を必要とする対象を示す。

# [第一章] 源流

両親を失ったカイム。しかし時代は彼に安寧を与えることはなかった。
おびただしい数の帝国軍兵士を前に、剣と力のみを信ずるカイムの孤独な戦いが始まる。

## 第一章の流れ

世界の秩序を保つ封印たる女神フリアエ。彼女の居城から物語は始まる。フリアエの城を襲った帝国軍。迎え撃つ連合国軍の中に、フリアエの兄カイムがいた。第一章では、女神フリアエの救出を目的に戦闘が始まる。女神の城周辺での戦闘がメインになるが、まずは地上戦でカイムの操作に慣れておくことが先決。また本章ではストーリーの分岐がないため、節を追ってミッションをクリアしていくことになる。ドラゴンとの契約や、女神フリアエについてなど、重要なイベントも存在する。世界観を把握するうえでも、じっくりとプレイしたい。第6節以降はドラゴンの操作が可能となり、初の空中戦を経験することができる。



世界の封印、カイムの妹でもある女神フリアエの居城から物語は始まる。



女神の城に集結した帝国軍に挑むカイム。信じるものは自身の力と剣のみ。

### ◉ 第一章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 女神の城（上空） | 空中戦 | ➡P196 |

［追加条件］第一章第6節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 女神の城（城周辺） | 地上戦 | ➡P198 |

［追加条件］第一章第4節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 女神の城（城内部） | 地上戦 | ➡P200 |

［追加条件］第一章第10節をクリアすること

### ◉ 第一章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | 初陣 | ムービー | |
| 第2節 | 城へ | 地上戦 | ➡P184 |
| 第3節 | ドラゴンとの出会い | ムービー | |
| 第4節 | 剣のゆくえ | 地上戦 | ➡P186 |
| 第5節 | 窮極の契約 | ムービー | |
| 第6節 | 分かち合う魂 | 空中戦 | ➡P188 |
| 第7節 | 狙いをさだめて | 空中戦 | ➡P190 |
| 第8節 | 憎しみは何処へ | 地上戦 | ➡P192 |
| 第9節 | 契約の代償 | イベント | |
| 第10節 | 侵入 | 地上戦 | ➡P194 |
| 第11節 | 女神救出 | イベント | |
| 第12節 | イウヴァルトの唄 | ムービー | |

↓

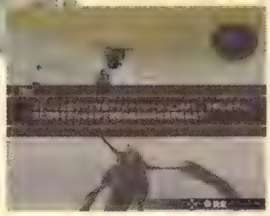
第二章へ

## ストーリーの分岐とミッションについて

第一章ではストーリーの分岐はないため、節順にミッションが進んでいく。第2節で初めての戦闘となるが、まずは操作に慣れ、マップ画面やステータス画面も確認しておこう。女神の城周辺では、とにかく敵の数が多い。クリア条件が敵全滅とターゲットを倒す場合とに分かれるため、残り時間を確認しながら戦うこと。操作に慣れてきたら、できるだけ多くの敵を倒してカイムの能力を上げ、武器を鍛えておこう。第6節以降では、空中戦も始まる。空中ではHPの回復はできないため、よりシビアな操作が要求される。序盤はカイム、ドラゴンともに能力が低い。臨機応変に「EASY」モードでのプレイも考慮しよう。



カイムの基本動作を把握。防御や左右スライドなどの回避動作も習得したい。



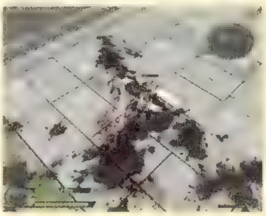
第6節は初の空中戦。スライドや反転で敵の攻撃をかわすことが重要となる。

## 「カイムの剣」の重要度

### カイムの剣 LONG SWORD

| 出現イベント | 初期装備 |
|---|---|

カイムが最初から装備しているのが「カイムの剣」。分類はロングソード。攻撃力、重量とも標準的な剣で、扱いやすいのが特徴だ。序盤戦で活躍する剣だが、それ以上に重要なのは、イベントで使用できるのがこの剣だけだという点。イベントによっては敵が出現する場合もあるため、できるだけ早くMAXレベルまで鍛えておきたい。強力な武器を入手するとどうしてもそちらを使用しがちになるが、まずは「カイムの剣」を優先して鍛えること。



イベントでも使用するカイムの剣。早めにMAXレベルまで鍛えておこう。

## 第一章のストーリー展開

### 復讐の鬼と化すカイム、ドラゴンとの契約

帝国軍と連合軍の争いの最中、女神フリアエの居城を包囲した帝国軍にカイムは立ち向かう。妹でもあるフリアエを守ること以上に、彼を殺戮へと駆り立てるのは「復讐」。その言葉以外にいまの彼の行動を表現できるものはない。8年前、帝国軍と関わりがあるとされるブラックドラゴンに両親を殺されたカイムは、連合軍の傭兵となり、復讐の鬼と化す。そしてより強力な力を得るために、両親を殺した種族、ドラゴンと契約するのだった。



互いの心臓を交換し、カイムとレッドドラゴンとの間に契約が結ばれる。

## 【第一章】

| 第2節 | 城へ | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | ターゲット9体を全滅させ、城門の鍵を手に入れる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV1 |
| 隠し武器 | 骨砕き(AXE/ミッションクリア後) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1502体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 1118 | シルバー・ビショップ | × | 162 |
| ブラック・ポーン | ○ | 74 | シルバー・ナイト | ○ | 14 |
| アーチャー | × | 132 | ガード | ○ | 2 |

MAP DATA




※C地点のガードは、A、B地点のターゲットを全滅させると出現する。

## ミッションの流れ

かつてカイムの両親を殺した憎き帝国軍。彼らの邪悪な手はいま、女神フリアエの居城にまで伸びようとしていた。ミッションのクリア条件は城門にたどり着くことだが、そのまえに城を包囲する帝国軍を撃破し、城門の「鍵」を手に入れなければならない。全9体いるターゲットすべてを倒せば「鍵」の入った宝箱が出現するので、これを入手して城門へと向かおう。しかしすべてのターゲットが同時に出現するわけではない。ミッション開始時に配置されているのは、A地点にいるブラック・ポーンとB地点にいるシルバー・ナイトのみ。両地点のターゲットを全滅させれば、C地点にガードが出現する。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット2体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット2体をすべて倒す
↓
城門前の宝箱から「鍵」を入手する
↓
城門に向かう

## 戦闘に慣れ武器を鍛える

最初のミッションとなるこの戦闘では、カイムのレベルは1、HPも100しかない。さらに使用できる武器は「カイムの剣」のみ。ただし制限時間は60分もあるので、あせらずに目の前の敵を倒しつつ戦いに慣れていこう。まずは全体マップでターゲットやその他の敵の配置を確認し、自分の進路を決める。クリアを急ぐならひたすら北に進めばいい。寄り道する場合は進路を東に取り、危なくなったら2ヵ所にあるスフィアでHPを回復させる。またチェーン攻撃で出現するスフィアも活用しよう。いずれの場合でも、クリア後に「カイムの剣」がレベルアップするように、最低でも200体以上の敵を倒しておきたい。

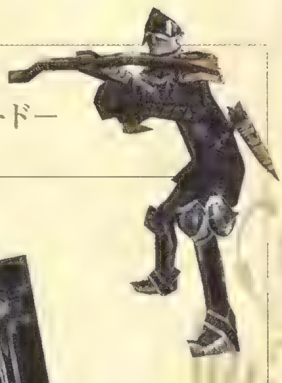

宝箱から出現するスフィアはHPを全回復させる。いざというとき役立つ。


100回チェーン目に出るスフィアを取れば、カイムの攻撃力が大幅にアップ。

CHECK POINT

### 要注意ユニット　―アーチャーとガード―

アーチャーのみの部隊は簡単に倒すことができるが、ほかの敵と同時に出現したときには注意が必要。さきにダッシュ攻撃でアーチャーを全滅させ、その後ほかの敵と戦おう。このミッションで注意したい場所は南西にある砦付近。弓攻撃で翻弄され、騎馬の突撃に泣くはめになる。ターゲットではガードが強敵。必ず1体ずつ相手にすること。壁際に追い込んでフィニッシュブローを連発すれば、効率よく倒すことができる。


アーチャー


ガード

## 【第一章】

| 第4節 | 剣のゆくえ | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| クリア条件 | 敵を全滅させ目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV4 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:40体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 32 | ガード | ○ | 4 |
| ブラック・ポーン | × | 4 | | | |

### MAP DATA




※B、C地点の増援部隊は同時に出現する

## ミッションの流れ

城内に侵入したカイムが見たものは、帝国軍によって鎖につながれた瀕死のレッドドラゴンだった。忌まわしい過去の記憶がよみがえる。ドラゴン……それは彼の両親を殺した憎むべき種族だったのだ。しかしいまのカイムに残された時間は少ない。城外戦で深手を負った身体のままでは、女神フリアエが待つ場所にたどり着くことはできないだろう。ミッションの目的は、このドラゴンと「契約」を交わすこと。だが、カイムとドラゴンを取り囲む帝国軍兵士たちがその邪魔をする。まずは彼らをひとり残らず蹴散らし、続いて出現する増援部隊を撃破しよう。ミッションをクリアすれば、フリーミッションが追加される。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵36体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット2体を倒す
↓
C地点のターゲット2体を倒す
↓
目的地（ドラゴン）に向かう

## 敵に合わせて武器を使い分ける

A地点に最初から配置されている敵ユニットは、シルバー・ポーンとブラック・ポーンの混成部隊。全部で36体いるが、彼らと闘うには使い慣れた「カイムの剣」を使ったほうがいい。チェーンをうまくつなげてスフィアを出現させ、HPを回復しながら戦おう。敵の数が半分以下になったら、ダッシュ攻撃を多用する。シルバー・ポーンなら、この攻撃のみで撃破可能だ。B、C地点に増援部隊として出現するガードと戦うには、先のミッションクリア後に手に入れた「骨砕き」がベスト。攻撃範囲が広く、敵を吹き飛ばすため反撃を受ける心配がない。先の戦い同様、1体ずつ壁際に追い込んで確実に仕留めよう。



「骨砕き」のフィニッシュブローは遠くの敵を攻撃できるが、狙いを定めにくい。



スフィアの入った宝箱は、B地点（北側）のガードが出現する近くにある。

C H E C K　P O I N T

### 武器の成長とフリーミッション

武器を成長させるなら、フリーミッションで戦うのがおすすめ。これからの激戦に備えて、できるだけレベルを上げておこう。ただし武器の成長は、レベルが上がるほど遅くなる。たとえば「カイムの剣」の場合、レベル1から2にするには200体の敵を倒せばいいが、2から3、3から4ではそれぞれ300体、400体の敵を倒す必要がある。この数は「STATUS」画面で確認できるので、つねに確認しておこう。



武器が成長すれば、攻撃力やコンボ数、魔法のレベルなどすべてが上昇する。

## 【第一章】

| 第6節 | 分かち合う魂 | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 6ヵ所の敵を全滅させる(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 100% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力1 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:47体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 32 | 結界塔 | × | 15 |

MAP DATA




※E、F地点のターゲットは、D地点のターゲットを全滅させると同時に出現する。

## ミッションの流れ

城周辺の帝国兵は撃退したが、彼らの勢力はカイムの想像をはるかに超えていた。今度は城の上空に敵部隊が出現したのだ。空中での戦闘は、基本的に画面上に示される矢印に従って戦うというもの。このミッションでは、A地点からF地点へと進みながら、気球のような空中兵器(小)や地上の結界塔を相手にすることになる。どちらもそれほど強い敵ではないので、攻撃や回避、魔法の使い方など、ドラゴンの基本操作に慣れておこう。ちなみに地上に設置された結界塔は、倒さなくてもクリアできる。ただし空と地上の両方から狙われるとやっかいなので、できるだけ倒しておこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット4機をすべて倒す
↓
B地点のターゲット4機をすべて倒す
↓
C地点のターゲット4機をすべて倒す
↓
D地点のターゲット8機をすべて倒す
↓
E地点のターゲット4機をすべて倒す
↓
F地点のターゲット8機をすべて倒す

## 空中と地上の敵を分離させる

基本的な進行ルートは上記フローのとおりだが、この戦い方では、空中と地上の両方の敵を同時に相手にすることになる。いくら敵が弱いとはいえ、攻撃をまともに受けると敗北する危険性が高い。そこでおすすめなのが、まず地上の結界塔のみをさきに全滅させ、その後空中兵器(小)と戦うという戦法。空中の敵は特定のエリアの敵を全滅させたあとに増援として出現するので、A地点の空中兵器(小)を1機でも残しておけば、他のエリアには出現しない。このあいだに、結界塔を全滅させてしまえばいい。D、F地点には空中兵器(小)が8機出現するが、魔法を使えば一瞬で全滅させることができる。



地上の敵だけに専念できるので、思わぬ方向からの攻撃をよけられる。



無事ミッションをクリアすれば、空中戦のフリーミッションが追加される。

## CHECK POINT

### ドラゴンの攻撃 ―ファイアーボールとロックオン―

敵をホーミングするロックオンは、初心者にとって非常に便利な攻撃手段。1体の敵に重ねがけすることもできるので、離れた場所から安心してダメージを与えられる。一方ファイアーボールは軌道は直線的だが威力が高い。さらに敵との距離で威力が変化し、近いほど大ダメージを与えることができる。まずはロックオンで敵を牽制し、とどめをファイアーボールで刺すなど、組み合わせて使おう。



戦闘に慣れるまではロックオンのほうが安心。離れた場所から敵を攻撃しよう。

ミッション攻略編

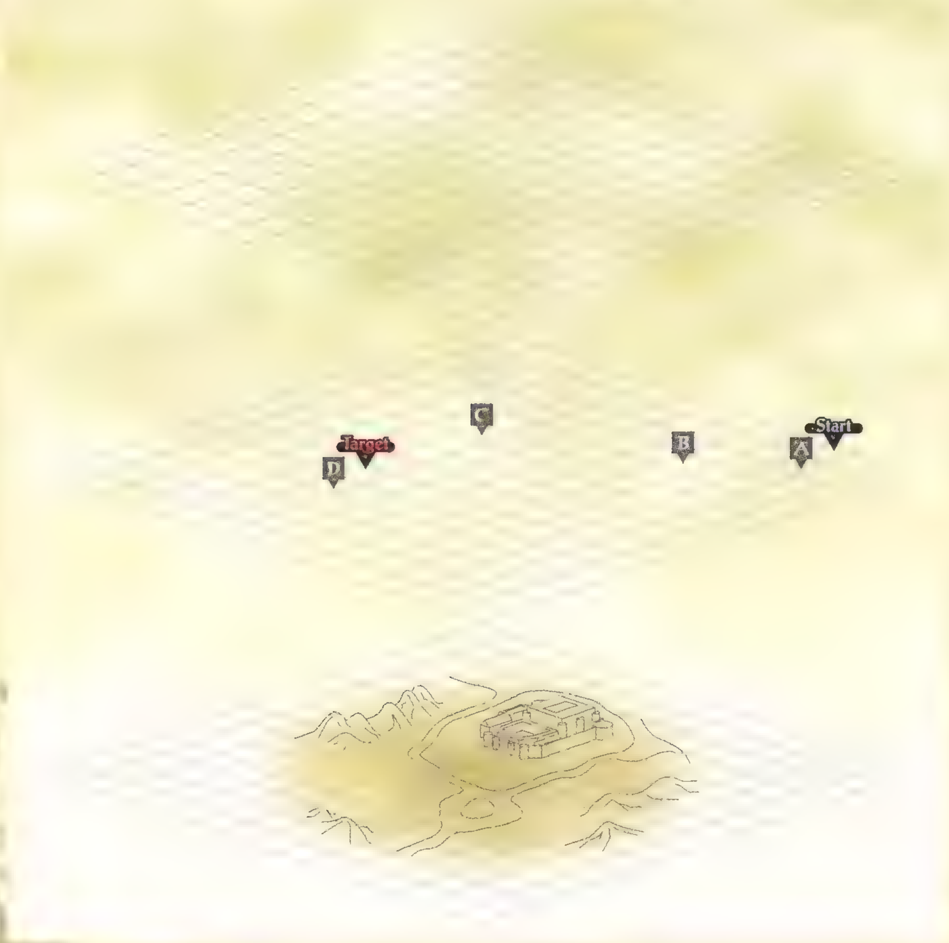
## 【第一章】

| 第7節 | 狙いを定めて | | | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 101% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力10 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:78体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 70 | 空中兵器(大) | ○ | 2 |
| ガーゴイル | ○ | 5 | 空中兵器(特大) | ○ | 1 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

帝国軍の小型空中兵器を撃退したカイム達。しかし今度は、さらに大型の空中兵器とモンスター部隊が姿を現わした。第6節からの連戦となるが、敵の数が多くかなり強い。苦戦するようならフリーミッションでドラゴンの攻撃力を上げておこう。最低でも10以上は欲しいところだ。今回のミッションに出現する敵は、すべて上空に浮かぶタイプのみ。地上からの攻撃を気にする必要はないが、B地点のS・ガーゴイルキューブをはじめ、敵の数が極端に多い。また2種類の大型空中兵器は複数の砲台を備えているため、接近戦は避けたい。絶えず左右スライドで敵の弾を回避しつつ、距離を取って戦おう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## 魔法を効果的に使用する

多数の敵と戦うには、魔法攻撃を効果的に利用するのがいちばん。ただしガーゴイルには下記のように無敵状態があるため、それ以外の敵に対して使用すること。おすすめのタイミングは、B地点のS・ガーゴイルキューブを20体ほど倒したあと、C地点のガーゴイル4体を倒したあと、そしてD地点の空中兵器(大)を倒したあとの計3回だ。うまく魔法ゲージを調節すれば、1回のミッション中に魔法を4回使用することもできる。また、このミッションでは敵が強いため、ガーゴイルを除く敵とはつねに距離を取ってロックオンで戦おう。このほうがファイアーボールで攻撃するよりも魔法ゲージをためやすいのだ。




S・ガーゴイルキューブはとにかく数が多い。ロックオンのいい標的だ。



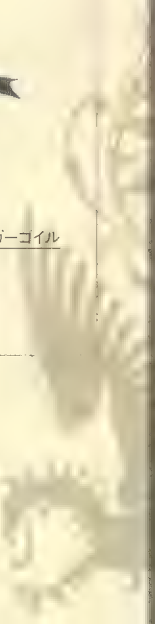
空中兵器(特大)の弾は真下にも届く。安全な場所まで離れて攻撃しよう。

CHECK POINT

### 要注意ユニット ―ガーゴイル―

このミッションで初登場となるガーゴイルは非常に戦いにくい相手だ。この敵は自分の周りに光球を旋回させており、この光球が青いあいだは一切の攻撃を受けつけない。さらに光球が赤くなると、それをホーミング弾として放ってくる。ただし光球に攻撃を3発当てると消滅し、攻撃可能状態になる。ホーミング弾を撃たせないためにも、ロックオンで光球を消し、すかさずファイアーボールを撃ち込もう。



## 【第一章】

| 第8節 | 憎しみは何処へ | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | ターゲットを全滅させ、城門に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV8 |
| 隠し武器 | デボルポボル(LONG SWORD/南西の砦を守る部隊を全滅させる) | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:1081体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| シルバー・ポーン | ○ | 966 |
| ブラック・ポーン | ○ | 24 |
| アーチャー | × | 73 |
| シルバー・ビショップ | × | 12 |
| シルバー・ナイト | × | 6 |

### MAP DATA




※シャドウ1は、ミッション中に敵を100体倒すと出現する
※シャドウ3は、マップ中の赤いラインを越えて中洲に近づくと出現する

ミッション攻略編

## ミッションの流れ

カイム達が上空の敵と戦っているあいだに、またしても帝国軍が城を囲んだ。3回目となる地上戦だが、今回のミッションから屋外の戦いにドラゴンを使用できるようになる。カイムとドラゴンを交互に使用して、効率よく敵を倒していこう。クリア条件は、A、B地点のターゲットを全滅させて目的地である城門に向かうこと。B地点のターゲットは、A地点のターゲットを全滅させたあとに出現する。制限時間は60分だが、敵の数が多すぎるためカイムだけで敵を全滅させるのは難しい。基本的にアーチャーのみをカイムで倒し、あとはドラゴンに任せたほうがいいだろう。隠し武器の入手法は下記を参照のこと。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

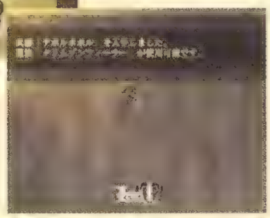
A地点のターゲット7体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット29体をすべて倒す
↓
C地点の敵を全滅させ隠し武器を入手する
↓
城門に向かう

## 隠し武器の入手法

基本的な進行ルートは上記のとおりだが、このミッションには隠し武器も用意されている。手に入る「デボルポボル」は非常に使える武器なので、目的地に向かうまえに忘れずに入手しておこう。入手条件は、C地点の砦付近にいる敵を全滅させること。倒すべき相手はすべてシルバー・ボーンなので、カイムひとりでも十分倒すことができる。ただしここに向かうまえに、城の南西にいるアーチャーを全滅させておくこと。ドラゴンで移動する際の妨げになるからだ。ちなみに一度隠し武器を手に入れたあとにこのミッションをプレイしても、同じ条件を満たせば宝箱が出現する。ただし中身はスフィアになっている。



C地点のシルバー・ボーンをすべて倒すと、砦の西側に宝箱が出現する。



隠し武器「デボルポボル」は、威力と魔法に優れたバランスのよい武器だ。

### CHECK POINT

### 隠された敵 ―シャドウ―

特定のミッションには、通常配置される敵以外のユニットが出現することがある。それがシャドウだ。シャドウが出現するポイントと出現条件については、MAP外の注釈を参照してほしい。またシャドウを倒したあとに出現するスフィアを取れば、武器の殺戮数にボーナスがつく。ただしシャドウは、そう簡単に勝たせてくれる相手ではない。カイムのレベルを十分上げ、威力の高い武器を準備しておこう。



シャドウと戦えるのはわずか60秒のみ。そのあいだに倒せないと逃げてしまう。

## 【第一章】

| 第10節 | 侵入 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 城内を3階まで進み、フリアエの待つ部屋に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV9 |
| 隠し武器 | 草原の竜騎槍(SPEAR/※1)、没落した王家の剣(SWORD/※2) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:286体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 228 | シルバー・ビショップ | × | 22 |
| ブラック・ポーン | ○ | 33 | ガード | × | 3 |

MAP DATA




※1:ミッション開始時から2F東側の孤立した部屋に配置されている。
※2:2FA地点の敵を全滅させると2F西側の武器庫に出現する。

## ミッションの流れ

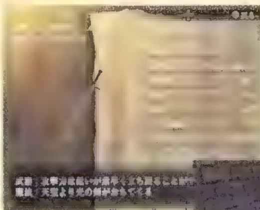
城外の敵を一掃したカイム達。しかし帝国軍はすでに城内にも入り込んでいた。一刻も早く女神フリアエのもとに向かわなければならない。城内は狭いが、構造が複雑なため3Fの目的地まで到達するのに手間取るだろう。前ページのマップを参考にして上の階層を目指そう。ただし3Fに侵入すると2F以下の階層に戻れなくなってしまう。進むまえにやり残したことがないか確認しておくこと。3Fの南側の部屋にいる3体のターゲットを倒すと「鍵」の入った宝箱が出現し、これを入手すれば北側の部屋へ進むことができる。北側にいるすべての敵を倒すと目的地が表示され、そこに到達すればミッションクリアだ。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

3Fまで進む
↓
B地点のターゲット3体を倒す
↓
鍵を入手し北側の部屋に侵入する
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## 隠し武器を手に入れる

ミッションをクリアするだけなら上記のフローどおり進めばいいのだが、それでは大事な隠し武器を手に入れることができない。このミッションでは2本の隠し武器が用意されているので、3Fに進むまえにぜひとも手に入れておこう。まず1本目の「草原の竜騎槍」だが、この武器がある部屋にたどり着くには、1F北東の3番の階段から2Fに上がらなければならない。またこの部屋にはシャドウも出現するので、戦いたいという人は挑戦してみよう。2本目は「没落した王家の剣」。この武器はミッション開始時には出現しておらず、2FのA地点にいるシルバー・ビショップ8体を全滅させると西側の武器庫に出現する。



「没落した王家の剣」は、攻撃力は低いが、その分魔法の威力が高い。



「草原の竜騎槍」は、フィニッシュブローで離れた敵を攻撃することができる。

C H E C K　P O I N T

### 城内で役に立つ武器　―アックスとスピア―

狭い城内で戦う場合は、ソードやロングソードよりもアックスやスピアで戦ったほうがいい。これらの武器は攻撃した相手を弾き飛ばすため、後ろに壁があると連続して攻撃をヒットさせることができるからだ。威力も高いので、敵を倒す時間も早い。また城内でダッシュ攻撃をするときは、壁に向かって助走をつけよう。さらに壁の向こうにいる敵を狙ってダッシュ攻撃を放つと、ヒットさせることもできる。



## 【フリーミッション】

| — | 女神の城(上空) | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 105% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力4 |
| 隠し武器 | 死の舞踏(SWORD/ミッション終了後) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:69体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 54 | 結界塔 | ○ | 15 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第6節をクリアすると追加されるフリーミッション。敵ユニットの構成は第6節とほぼ同じ。地上の結界塔の数や配置はまったく同じだ。ただしスタート地点が城の南西に変更されているため、第6節とはAとC地点が入れ替わった形になっている。南西のA地点から時計回りに敵を全滅させていき、最後に城から離れた東の敵を倒せばクリアとなる。もちろんさきに結界塔をすべて片づけてから、空中兵器(小)を相手にしたほうが戦いやすい。敵の数は多いが攻撃はすべて直線的なので、回避さえ確実に行なえばクリアできる。何度もプレイしてドラゴンの攻撃力を上げておこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

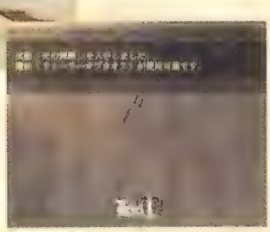
A地点のターゲット6機をすべて倒す
↓
B地点のターゲット6機をすべて倒す
↓
C地点のターゲット6機をすべて倒す
↓
D地点のターゲット6機をすべて倒す
↓
E地点のターゲット12機をすべて倒す
↓
F地点のターゲット6機をすべて倒す
↓
G地点のターゲット12機をすべて倒す

## 空中兵器(小)は魔法で片づける

第6節同様、最初に地上の結界塔を全滅させておくと戦いやすい。A地点の空中兵器(小)を1機でも残しておけば、他のエリアには空中の敵が出現しない。この隙にマップを一周して結界塔を破壊しておこう。またこのミッションでは空中兵器(小)の出現数が非常に多い。とくにE地点とG地点では、同時に12機も出現する。これらの敵はいちいち相手にするよりも、魔法で攻撃したほうが手っ取り早い。だいたい20機くらいの敵を倒すと魔法が1回使えるようになるので、E、G地点に向かうまえに魔法ゲージがたまるようにに調整しておこう。ゲージはロックオン攻撃でためたほうが効率的だ。



A地点の空中兵器(小)を1機だけ残す。この状態で結界塔を叩こう。



ミッションをクリアすると、無条件で隠し武器「死の舞踏」が手に入る。

### CHECK POINT

### ドラゴンの攻撃方法 ―魔法―

ドラゴンの魔法は「魔法ゲージ(MP)」が5メモリ分たまると1回使用できるようになるが、このゲージは敵に攻撃を当てたときと撃破したときに蓄積される(詳しくはP066参照)。ロックオン一発で撃破できる一部の敵を除けば、攻撃を当てた回数が多いほど蓄積されるのだ。つまり、威力の高いファイアーボールよりも、威力の低いロックオンを何度も当てたほうがゲージがたまりやすいというわけだ。



魔法攻撃一発で戦況が大きく変わる。使いどころは慎重に選びたい。

# 【フリーミッション】

| — | 女神の城(城周辺) | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所のターゲットを全滅させる | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2ヵ所 | 目標LV(カイム) | LV5 | |
| 隠し武器 | 領主の狩猟刀(SWORD／北東の砦の敵を全滅させる) | | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数:827体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 620 | シルバー・ビショップ | × | 48 |
| ブラック・ポーン | ○ | 40 | シルバー・ナイト | ○ | 5 |
| アーチャー | × | 111 | シルバー・キング | ○ | 3 |

## MAP DATA




※B、C地点のターゲットは、A地点のターゲットを全滅させると同時に出現する

## ミッションの流れ

第4節をクリアすると追加される地上戦タイプのフリーミッション。使用されるマップや敵の構成は第2節とほぼ同じ。ドラゴンと契約したあとにプレイした場合、カイムとドラゴンの両方で戦闘することができる。ミッションクリアの条件は、AからD地点までのターゲットをすべて倒すこと。クリアするだけなら15分もあれば十分だろう。しかし隠し武器を手に入れたり、武器を鍛えたりしているとあっという間に時間が経ってしまうので注意したい。制限時間は60分だが、800体を超す敵をカイムだけで相手するのは骨が折れる。戦いにくいシルバー・ビショップやブラック・ポーンは、ドラゴンに任せよう。

◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット3体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
D地点のターゲット3体をすべて倒す

## ミッションクリアと隠し武器

このミッションは、ドラゴンと契約したあとにプレイしたほうが早くクリアできる。A地点からB、C地点に向かう場合やそこから戻る場合、ドラゴンで移動すれば途中の堀を飛び越せるため非常に楽だ。もちろんドラゴンの天敵であるアーチャーは、カイムで事前に片づけておくこと。またこのミッションで隠し武器を手に入れるには、クリア条件には関係のない敵を倒す必要がある。まずはマップ北東の砦の南にいる敵をすべて倒そう。倒すのは細い谷間の中にいるアーチャーとシルバー・ビショップだけでOK。こうするとE地点に敵増援部隊が現われるが、これらの敵をすべて倒せば砦の北側に宝箱が出現する。



北東の砦付近にいる敵を全滅させると、武器が入った宝箱が出現する。

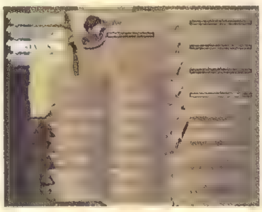


HPが少なくなったら、マップ中に2個あるスフィアで回復させよう。

### CHECK POINT

### 効率よく武器を成長させる

このミッションにはそれほど強くない敵が多く出現する。武器の成長に必要なのは「敵を倒したときに得られる経験値」ではなく「倒した敵の数」なので、弱い敵の多いこのミッションは、武器を効率よく成長させるのにもってこいだ。また短時間で多くの敵を倒すなら、ダッシュ攻撃と魔法を活用しよう。とくにたまった魔法ゲージは、使わなければ損。武器を持ち替える際にも消えてしまうので、惜しみなく使おう。



ミッション開始まえに、武器の成長に必要な敵の殺戮数をチェックしておこう。

## 【フリーミッション】

| — | 女神の城(城内部) | 城内戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|
| クリア条件 | 10ヵ所のターゲットを全滅させる | | |

| 制限時間 | 20分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV11 |
|---|---|---|---|---|---|
| 隠し武器 | 王位簒奪者の槍(SPEAR/2F南にあるふたつの部屋にいる敵を全滅させる) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:293体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 255 | シルバー・ビショップ | ○ | 30 |
| ブラック・ポーン | ○ | 5 | ガード | ○ | 3 |

MAP DATA




※ターゲットはG地点以外すべて1体ずつ配置されている。

## ミッションの流れ

第10節をクリアするとプレイできるようになる城内戦タイプのフリーミッション。今度は第10節とは逆に、3Fから1Fへと下りていくことになる。基本的な攻略進行ルートは、前ページのマップのA地点からJ地点に順に移動しつつ敵を倒していくというもの。厳密にいえばBとG地点の部屋が同じ階層でも離れた場所にあるため、A→C→D→E→F→B→H→I→J→G地点の順にターゲットを倒していくといいだろう。離れた部屋のターゲットは見落としがちなので、マップのつながりをよく確認して倒し忘れのないようにしたい。1階降りるごとに全体マップを呼び出し、確認しながら進んでいこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

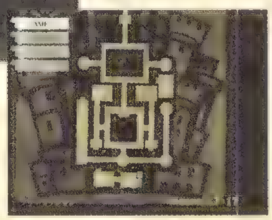
3FA地点のターゲットを倒す
↓
2FC、D、E、F地点のターゲットをすべて倒す
↓
3Fに戻りB地点のターゲットをすべて倒す
↓
1FH、I、J地点のターゲットをすべて倒す
↓
2Fに戻りG地点のターゲットをすべて倒す

## 隠し武器とスフィア

クリア条件と基本的なミッションの流れは上記のとおりだが、隠し武器を手に入れるためには、途中でK地点の部屋にいる敵を全滅させる必要がある。1Fに降りたらすぐに南西の部屋からK地点へと上がり、武器を回収しておこう。またB地点ではシャドウが出現し、D、E地点にはスフィアが用意されている。初めてこのフリーミッションをプレイする場合には、シャドウは無視したほうが無難だろう。2個のスフィアは近い位置に配置されているが、カイムのHPに余裕がある場合は温存しておきたい。G、H地点に出現するガードがもっとも手強いので、彼らとの戦闘まえに使用するといいだろう。



城内戦では、壁越しのダッシュ攻撃が効果的。画面をよく見て狙おう。



隠し武器は2F南側の独立した部屋のうち、東側の部屋に出現する。

## CHECK POINT

### チェーン攻撃を極める

狭い城内戦では、敵が密集しているためチェーンがつながりやすい。とくにこのミッションの3Fにある3つの部屋や2F南西の通路、1F北東の部屋などは狙い目だ。チェーン中に出現する赤い色のスフィアもチェーンを続けるうえで役に立つ。また、より長く続けるには、威力の高い武器よりも、威力の低いソードやロングソードを使用するといい。クリアに時間はかかるが、その分経験値も多くなる。



赤いスフィアは威力はないが攻撃範囲が広い。チェーンもつながりやすい。

# ［第二章］ 交錯

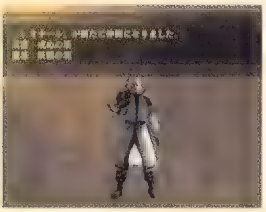
フリアエを救出したカイムは、親友のイウヴァルトとともに中立地帯である
「エルフの里」を目指す。しかしその地も帝国軍に破壊されていた……

## 第二章の流れ

中立地帯であるはずの「エルフの里」は、帝国軍により壊滅状態にあった。世界の封印を守る神官長ヴェルドレにフリアエ達を託し、エルフの里を調査するカイムは、そこで「天使の教会」という言葉を耳にする。第二章では「静かな森」を舞台に戦闘が展開される。地上戦、空中戦ともに新手の敵が出現し、戦闘は激しさを増す。また、本章では第4節と第8節が分岐点となるが、指定されたクリア条件を満たすことが必要だ。第九節から第十四節をクリアすると契約者レオナールが仲間となり、地上戦タイプのミッションで召喚可能になる。ただし第五節は、第二章第3節をクリアしていなければプレイできない。



エルフの里にもすでに帝国軍の手が回っていた。そこには新手の敵が……。



第十四節までクリアすると、契約者レオナールを召喚することが可能となる。

### ◉ 第二章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 静かな森（上空） | 空中戦 | ➡P216 |

［追加条件］第二章第2節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 静かな森（エルフの里） | 地上戦 | ➡P218 |

［追加条件］第二章第3節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 静かな森（妖精の谷） | 地上戦 | ➡P220 |

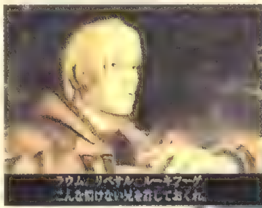
［追加条件］第二章第十三節をクリアすること

### ◉ 第二章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | “声”の知らせ | イベント | |
| 第2節 | エルフの里へ | 空中戦 | ➡P204 |
| 第3節 | 道なき道を | 地上戦 | ➡P206 |
| 第4節 | 絶望の風景 | イベント | |
| 第5節 | 不吉な詞 | イベント | |
| 第五節 | 遠くの音 | イベント | 封印の森「レオナールの飢」へ ➡P350 |
| 第6節 | 遺言 | イベント | |
| 第7節 | 隠された宮殿 | 空中戦 | ➡P208 |
| 第8節 | 隠された計画 | 地上戦 | ➡P210 |
| 第9節 | 偽りの国 | イベント | |
| 第九節 | 救済と殺戮 | イベント | ※第二章第8節を20分以内にクリアすること |
| 第十節 | 孤独な戦い | 空中戦 | ➡P212 |
| 第十一節 | レオナールの悔恨 | ムービー | |
| 第十二節 | なぶり | イベント | |
| 第十三節 | 焼き討ち（焼討）のあと | 地上戦 | ➡P214 |
| 第十四節 | 闇の手触り | イベント | |
| 第三章へ | | | |

## ストーリーの分岐とミッションについて

本章でのストーリー分岐は、第4節と第8節。第五節からは、封印の森「レオナールの飢」へと分岐するが、契約者レオナールと出会っていることと、第三章第3節をクリアしていることが条件となる。まずは第九節〜第十四節をクリアし、レオナールに会うことが目標だ。第九節へ進む条件は、第8節を20分以内にクリアすること。マップを見つつ効率よくターゲットを倒していく必要がある。本章では戦場に多数の敵が出現する。とくに新手の敵の挙動を見極めることは重要。時間的な制約がきびしい第8節を除いて、地上戦やフリーミッションではなるべく多くの敵を倒し、レベルアップを目指そう。



第九節から第十四節にかけては、契約者レオナールに関する物語が展開される。



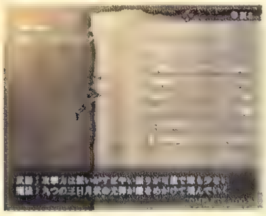
魔法を反射するクリムゾン・ボーンが出現。武器で倒すことを心がけよう。

## イベント内に隠された武器

### 涅槃の短剣 SWORD

| 出現イベント | 第6節 |
|---|---|

宝箱は進行方向から見て、ターゲット左手前の廃屋にある。宝箱の蓋を開けるには、武器をひと振りすること。ターゲットに到着すると会話に突入してしまうので注意。入手し忘れたら、再度プレイしよう。



攻撃力は低いが、すばやい攻撃が可能。魔法ヴォイスオブザクレセントも魅力。

### 農民の残夢 MACE

| 出現イベント | 第五節 |
|---|---|

スタート地点から石畳を進むと、廃屋に突き当たる血文字の記されたターゲット地点のすぐ上にある廃屋だ。宝箱はこの中に隠されている。ただし、第五節に進めるのは必要条件をクリアしてからになる

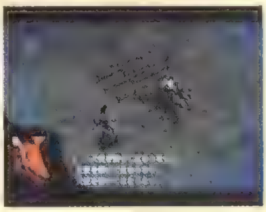


宝箱は、石畳の先にある廃屋の中。見過ごさず、確実に入手しておこう。

## 第二章のストーリー展開

### 「声」の主ヴェルドレに女神を託し、「天使の教団」を追うカイム

カイム達のもとに届いた「声」は、石化したドラゴンと契約を交わした神官長ヴェルドレのものだった。彼の使命は、世界をつなぎとめる封印を守ること。ヴェルドレにフリアエとイウヴァルトを託したカイムは、森の深部へと進む。そこには帝国軍兵士を操る「天使の教団」の影が。手がかりを得たのもつかの間、砂漠でヴェルドレの声が途切れる……。



謎の血文字、そして瀕死のエルフからは、「天使の教会」の存在が語られる。

## 【第二章】

| 第2節 | エルフの里へ | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 104% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力20 | |
| 隠し武器 | なし | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:102体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| バット | ○ | 96 | 空中兵器(大) | ○ | 3 |
| ガーゴイル | ○ | 3 | | | |

MAP DATA



## ミッションの流れ

中立地帯であるエルフの里上空に、帝国軍の軍勢が出現した。地上に降り立つためには、まず彼らを全滅させなければならない。今回のミッションは、5ヵ所に出現する敵を全滅させて目的地に向かうというもの。敵の数は多いが地上ユニットが存在しないため、比較的戦いやすい。ただしドラゴンのまわりを飛び回るガーゴイルには注意しよう。動きに惑わされず、1体ずつ確実に仕留めていくこと。また数が多くてすばやいバットもやっかいだ。E地点では空中兵器(大)とともに出現するので、魔法で攻撃できるようにゲージをためておこう。クリア後にはフリーミッションが追加される。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
E地点の敵をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## 魔法の使いどころを考える

このミッションでは、魔法を使うタイミングが重要だ。効果的なエリアは、空中兵器(大)が2機出現するD地点か、バット64体と空中兵器(大)1機が出現するE地点だろう。とくにE地点到着時にすぐ使用すると、一撃で30体近い敵を同時に倒すことができ、クリアまでの時間を大幅に短縮できる。ただし両方のエリアで使用するつもりなら、D地点に到着した直後に一度使用し、その後E地点に到着するまでのあいだにもう1回分ゲージをためておくこと。またC地点で戦うときは、ガーゴイル3体を同時に相手してはいけない。1体ずつ多重ロックオンで光球を消滅させ、ファイアーボールで撃破しよう。



魔法を使用すると画面右下の敵殺数数が一気に跳ね上がる。気分爽快だ。

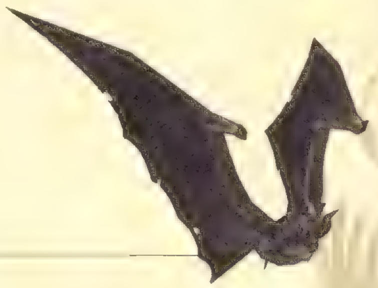


魔法ゲージをためるなら、威力の低いロックオン攻撃を多用するといい。

### CHECK POINT

### 敵の行動パターンを知る —バット—

初登場となるバットだが、ファイアーボールまたはロックオン1発で簡単に倒すことができる。数の多さに惑わされないようにして、目の前の敵を確実に狙おう。また彼らの超音波の威力はたいしたことはないが、まともに食らっていると相当なダメージになる。絶対に近寄らず、一定の距離を置いて戦うこと。空中兵器(大)と同時に出現したら、さきにバットを離れた場所に誘き寄せて倒してしまおう。



バット

# 【第二章】

| 第3節 | 道なき道を | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV13 |
| 隠し武器 | 亡国の礎(HAMMER／中央の橋にいるブラック・ビショップを全滅させる) | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数:413体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ワーカー | ○ | 2 | シルバー・ポーン | × | 200 |
| アーチャー | × | 16 | ブラック・ビショップ | ○ | 150 |
| シルバー・クィーン | × | 45 | | | |

## MAP DATA




※対空兵器(石弓)は、操作するワーカーを倒すと無力化できる。

## ミッションの流れ

帝国軍を一掃しつつエルフの里に到着するのがこのミッションの目的。まずA、B地点にいるワーカーを1体ずつ倒して石弓を無力化する。その後C地点にブラック・ビショップが出現するので、これを全滅させよう。あとは目的地にたどり着けばいい。ただし中央の橋の上にいるブラック・ビショップ4体を全滅させれば隠し武器が手に入る。通り道なので、極力入手しておこう。ちなみに進行ルートはマップ南西から北東に向かうことになるが、東側に広がる森には、ドラゴンに乗ったままでは入れない。橋の西側でドラゴンから降り、あとはカイムで目的地に向かおう。クリアすればフリーミッションが追加される。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点にいるワーカー1体を撃破する
↓
B地点にいるワーカー1体を撃破する
↓
C地点のターゲット24体を全滅させる
↓
中央の橋の敵を全滅させ隠し武器を入手する
↓
目的地に向かう

## 石弓を沈黙させる

ミッション開始後、ドラゴンに乗ったままA、B地点に接近するのは無謀。ワーカーはもちろんアーチャーも多数配置されているので、一度地上に降りてカイムで近寄ること。このとき前方から飛んでくる石弓の矢に注意しよう。この矢は射程距離が長いうえに攻撃範囲が広く、カイムから多少離れた場所に落ちてもダメージを受ける。矢が見えたら、ダッシュでその場から離れよう。石弓を操るワーカーは非常に弱いので、どんな武器でも一撃で撃破できる。ダメージを受けている場合は、B地点にあるスフィアでHPを回復させよう。橋の手前にいる大量のブラック・ビショップは、ドラゴンの魔法攻撃で一掃するといい。



石弓の射程距離と威力は脅威。しかし操作するワーカーは非常に弱い。



橋の東側に広がる森はドラゴンでは侵入できない。橋の西側で降りよう。

CHECK POINT

### 要注意ユニット ―ブラック・ビショップ―

C地点のターゲットにもなっているブラック・ビショップ。マップ東側のエルフの森にも多数潜んでいる。諸刃の斧を持ったシルバー・ビショップの上位ユニットで、こちらは片刃の巨大な斧が特徴的だ。HPが高く打たれ強いのもさることながら、注意すべきはその攻撃力。連続攻撃を受けると危険なので、囲まれないように注意しよう。武器で攻撃するよりも、魔法やドラゴンで倒したほうがいい。



ブラック・ビショップ

## 【 第二章 】

| 第7節 | 隠された宮殿 | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 105% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力30 | |
| 隠し武器 | なし | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:68体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| バット | ○ | 16 | 空中兵器(小) | ○ | 16 |
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 32 | グリフォン | ○ | 4 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

エルフの里はすでに帝国軍の手によって焼き払われていた。瀕死のエルフから聞き出した「天使の教会」の宮殿の情報をもとに、カイム達は空から妖精の谷へと向かう。ミッションで使用されるマップは第2節と同じ。敵の構成は違うが、A地点からE地点までの5ヵ所の敵を全滅させながら目的地へ向かうというクリア条件も同じだ。ミッションクリアまでの進行フローは右記のとおり。第2節をクリアしたあとに追加されるフリーミッションをクリアしているなら、難易度は低いといえよう。もしこの時点で敵が強いと感じるようなら、フリーミッションでドラゴンやカイムを鍛えておく必要がある。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
E地点の敵をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## グリフォンの倒し方

このミッションから初登場となるグリフォン。動きはガーゴイルと似ており、攻撃方法はバットと同じように超音波を発するというもの。すばやいがドラゴンの攻撃を無効化することもないため、比較的戦いやすい相手といえるだろう。基本的に離れた場所にいるときはロックオンで、接近してきたらファイアーボールで攻撃しよう。ただしD地点では3体同時に出現するため注意が必要。側面や背後に回り込まれるとやっかいなので、つねに相手と距離を取り、ロックオンで1体ずつ倒したほうがいいだろう。また接近されたときの「クチバシ攻撃」にも注意したい。通常攻撃よりもダメージが大きい。



1体で現われるグリフォンは敵ではない。じっくり仕留めよう。



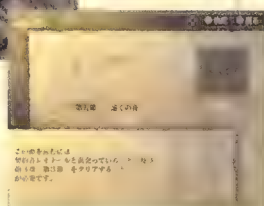
複数で出現したときは要注意。距離を取ってロックオンで確実に倒そう。

## イベントで手に入る隠し武器

隠し武器が手に入るのは、通常ミッションやフリーミッションだけとは限らない。ミッションとミッションの間に用意されたイベントでも入手できることがある。たとえば第二章の中では、第五節と第6節に隠されている。ただし使用されるマップは同じでも、第五節と違って第5節には隠し武器は出現しないので注意したい。第五節をプレイするには、契約者レオナールを仲間にし、第三章第3節をクリアしている必要がある。一度第三章まで進んでから、この条件を満たして戻ってくる必要があるのだ。詳しい隠し武器の入手方法については、P392の「隠し武器一覧」参照してほしい。



第6節の場合、こんなわかりやすい場所に宝箱がある。見落とすな！



第五節をプレイするには、最低でも第三章第3節まで進む必要がある。

## 【第二章】

| 第8節 | 隠された計画 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
| --- | --- | --- | --- |

| クリア条件 | 5ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう(クリア時間が20分以下の場合は第九節へ) | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV16 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:655体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- |
| ワーカー | ○ | 4 |
| シルバー・ポーン | ○ | 233 |
| クリムゾン・ポーン | ○ | 255 |
| アーチャー | × | 122 |
| プリースト | ○ | 41 |

### MAP DATA




※C地点には、ターゲットとしてシルバー・ポーン10体、クリムゾン・ポーン5体が初期配置されている。
※C地点のターゲットを全滅させると、同じエリア内にD、Eの順にターゲットが出現する。
※対空兵器(投石機)は、操作するワーカーを倒すと無力化できる。

## ミッションの流れ

「天使の教会」の謎に迫るべく地上に降り立ったカイム達であったが、そこにもまた新たな帝国の軍勢が待ち構えていた。久しぶりの地上戦なので、第3節からカイムや武器のレベルを上げていない場合は苦戦するだろう。敵が強いと感じたら、フリーミッションをこなしてカイムや武器を鍛えておくこと。基本的なミッションの流れは、初期配置の2機の投石機を無力化させ、ついで増援として出現するC地点のターゲットを全滅させるというもの。その後、D地点に1体、E地点に40体のプリーストが出現するので、これを順番に倒していけばいい。すべてのターゲットを倒したら、目的地に向かおう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のワーカー2体を倒す
↓
B地点のワーカー2体を倒す
↓
C地点のターゲット15体をすべて倒す
↓
D地点のターゲット1体を倒す
↓
E地点のターゲット40体をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## 新ユニットに注意しよう

このミッションでは、敵として3種類の新ユニットが登場する。まずは4体のワーカーが操作する2機の投石機。先の石弓同様、カイムから多少離れた場所に石が落ちてもダメージを受けてしまうので要注意だ。石が飛んでくるのが見えたら、すぐに方向転換してダッシュで逃げること。つぎは赤い鎧を着たクリムゾン・ボーン。強さ自体はシルバー・ボーンと大差ないが、ドラゴンの攻撃すべてとカイムの魔法を跳ね返してしまう。彼らにダメージを与えるには、武器による通常攻撃を用いるしかない。最後に魔法を放つプリースト。HPは低いが放っておくと回復するので、1体ずつ確実に息の根を止めておこう。



クリムゾン・ボーンを魔法で攻撃すると、緑の球が跳ね返ってくる。



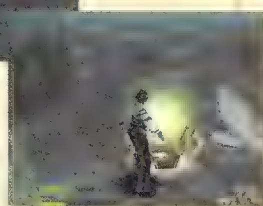
プリーストは放っておくとHPを回復する。確実にとどめを刺しておこう。

## シナリオの分岐

このミッションを20分以内にクリアすると、第九節以降のサブシナリオに進むことができる。最初の契約者レオナールに会うためにも、また新たな隠し武器を手に入れるためにもぜひ進んでおきたい。しかし最初にこのミッションをプレイしたときには、20分以内にクリアするのは難しいだろう。ターゲットのみを狙って戦えば不可能ではないが、できれば1回目はすべての敵を倒すつもりでプレイして、敵の配置や増援の出現ポイントを把握しておきたい。そして2回目以降に必要な敵だけを倒しながら、20分以内にクリアすればいいだろう。そのほうがカイムや武器を成長させることができるからだ。



川の対岸にいる敵は、クリアを急ぐ場合は無視してもかまわない。



宮殿内のスフィアは、後半の増援部隊と戦うときのために残しておきたい。

【第二章】

| 第十節 | 孤独な戦い | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう | | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 107% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力30 | | |
| 隠し武器 | なし | | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:24体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 18 | ガーゴイル | ○ | 3 |
| 空中兵器(大) | ○ | 3 | | | |

MAP DATA






ミッション攻略編

## ミッションの流れ

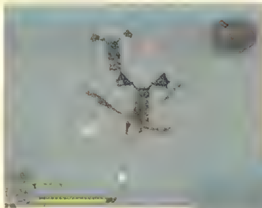
第二章第8節を20分以内にクリアできた場合のみ進めるサブシナリオ。通常はそのまま砂漠へと向かうのだが、この条件を満たすと第九節で「妖精の谷」の村人から救援を請われるイベントが発生する。基本的な進行フローは右記のとおり。戦闘で使用するマップは、第2節や第7節と同じものだ。A地点から順に出現する敵をすべて撃破し、最後に目的地へと向かえばいい。今回のミッションでは目新しい敵は登場しない。また敵の数も極端に少なくなっているようだ。ただしC地点の敵のみ上空の高い場所に出現するので注意しよう。B地点での戦いを終えたらすぐに上方に移動する必要がある。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## 高低差のある空中戦

このミッションにはとくに注意すべき敵もいないので、第7節をクリアした状態のドラゴンなら十分クリアできる。ただし、C地点に登場する空中兵器(大)とガーゴイルには注意しよう。B地点との高低差が激しいため、ドラゴンで上昇するのが遅れると、上方から一方的に攻撃されてしまう。また上昇するときは、空中兵器(大)がいる場所まで一気に上がること。途中で近寄ってくるガーゴイルは無視してかまわない。なぜなら空中兵器(大)は出現した位置から移動しないがガーゴイルはドラゴンに合わせて移動するため、高い場所の敵と低い場所の敵と同時に戦うことになってしまうからだ。



C地点では、空中兵器よりも3体いるガーゴイルを優先的に倒そう。



C地点からD地点へと下降する場合は、敵から狙われる心配はない。

### CHECK POINT

### 空中兵器(大)の倒し方

空中兵器(大)は側面に砲台を備えつけているため、ドラゴンで攻撃するときは正面や後方から狙うのが基本的な戦法となる。これなら敵の大砲が一直線に飛んでくるためよけやすい。またこのミッションでは、高低差の関係でC地点では真下から、D地点では真上から狙うことも可能。敵の攻撃は一切届かないので狙い放題だ。ただし上下どちらから狙うにしても、接近しすぎると照準が合わなくなるので注意しよう。



少しでも位置がずれると大砲が飛んでくる すかさずスライドでかわそう。

## 【 第二章 】

| 第十三節 | 焼き討ちのあと | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2ヵ所のターゲットを倒し目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV19 |
| 隠し武器 | 賢者の意志(ROD/C地点の敵を全滅させるとマップ東部に出現) | | | | |

### ENEMY DATA 〔総敵数:337体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| シルバー・ポーン | ○ | 128 |
| クリムゾン・ポーン | ○ | 16 |
| アーチャー | × | 54 |
| ブラック・ビショップ | ○ | 3 |
| ゴブリン | ○ | 136 |

### MAP DATA




※A地点には、ターゲットとしてシルバー・ポーン7体、ブラック・ビショップ3体が配置されている。
※シャドウ1はミッション開始から10分後、2は20分後、3は30分後に出現する。

## ミッションの流れ

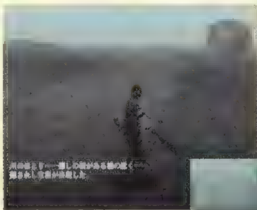
妖精の谷に降り立ったカイム達は、謎の人物からの「声」を察知する。離れた場所から届く「声」。そう、「声」の主はカイムと同じ「契約者」なのだ。ミッションの流れは、初期配置のA地点の敵を倒し、増援として出現するB地点の敵を撃破したあと、D地点に向かうというもの。クリアするだけなら10分もかからないだろう。しかしこのミッションには、隠し武器「賢者の意志」が用意されている。隠し武器を手に入れつつクリアするとなると、進行ルートやクリア時間も変化する。またシャドウ出現ポイントが3ヵ所もあるので、興味のある人は戦ってみよう。クリア後にはフリーミッションが追加される。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

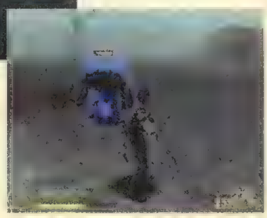
A地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
C地点の敵16体を全滅させ、隠し武器を入手
↓
目的地に向かう

## 隠し武器とシャドウ

隠し武器を入手するには、ターゲット以外の敵を倒さなければならない。倒すべき相手はC地点にいるクリムゾン・ポーン16体。これを全滅させると、東の橋の南側に宝箱が出現する。全滅させるべき対象と宝箱の出現位置が離れているため、取り逃しに注意しよう。ちなみに隠し武器を入手したあとも同じ条件でスフィアが出現するが、この場合C地点付近に出現する。またこのミッションでは、時間経過に応じて3ヵ所にシャドウが出現する。10分経過すると隠し武器が出現するポイント付近に、20分経過すると宮殿内に、30分経過するとマップ中央下付近にそれぞれ姿を現わす。



C地点の敵を全滅させると、宝箱の位置を示すメッセージが表示される。



出現するシャドウは、いずれもブラック・ビショップの姿をしている。

CHECK POINT

### 契約者の加入

十三節に続く十四節のイベントをクリアすると、新たな契約者「レオナール」が加入する。今後地上戦で召喚すれば、カイムに代わって操作できるようになるのだ。武器や魔法は成長しないが、その威力は絶大。魔法はボタンを押す長さで威力を調節でき、召喚しているあいだは使い放題だ。またレオナールを召喚しているあいだカイムは一切ダメージを受けないので、ピンチのときに活用したい。



レオナール

## 【フリーミッション】

| — | 静かな森(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 110% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力25〜35 |
| 隠し武器 | 首切り包丁(SWORD／2分30秒以内に敵を全滅させる) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:141体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| バット | ○ | 36 |
| 空中兵器(小) | ○ | 9 |
| 空中兵器(大) | ○ | 3 |
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 88 |
| ガーゴイル | ○ | 5 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第2節をクリアしたあとに追加される空中戦タイプのフリーミッション。使用されるマップは第2節と同じだが、出現する敵の数とバリエーションが格段に増えている。このためクリアするには、ドラゴンの攻撃力を最低でも25以上にしておきたい。また下記で述べているが、2分30秒以内に敵を全滅させせることができれば、隠し武器「首切り包丁」を手に入れることも可能。しかし隠し武器を手に入れるには、ドラゴンとカイムを十分鍛えたあとに出直す必要があるだろう。まずはクリアすることに専念したい。何度かプレイすれば、ドラゴンの攻撃力も上がり、自然とクリア時間も短くなる。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す

## ドラゴンのHPも上げておく

A地点からD地点まで、いずれのエリアでも敵が多く混戦が予想される。このような混戦では魔法が効果的だが、C、D地点ではガーゴイルが出現するため安心はできない。この敵は魔法を使用したあとも生き残っていることが多いので、気を抜かずにレーダーで確認すること。またこうした混戦では、いくら気をつけても敵の攻撃をすべて避けることは難しい。視界の外から流れ弾が飛んでくることもあるだろう。そんなときに重要になるのがドラゴンのHP。空中戦のみをプレイしていたのでは、ドラゴンのHPを上げることはできない。苦戦するようなら地上戦を行なって、カイムのレベルも上げておこう。



ガーゴイルは魔法を使用したあとも生き残っていることが多い。要注意。



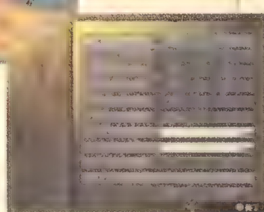
空中戦で上がるのはドラゴンの攻撃力のみ。HPは地上戦で上げよう。

## 隠し武器を手に入れる

隠し武器を手に入れるためには、すべての敵を2分30秒以内に全滅させなければならない。「NORMAL」モードでプレイする場合は、最低でもドラゴンの攻撃力が35以上必要になるだろう。何度もフリーミッションをこなして、ドラゴンを鍛えておくこと。さらにすべてのエリアで1回ずつ魔法を使用しなければ、制限時間内のクリアは難しい。これにはバットやS・ガーゴイルキューブなどの敵をロックオンで片づけ、たまった魔法ゲージでそれ以外の敵を倒す戦法が効果的だ。A地点では空中兵器(大)2機が出現するが、これに対しても同様にロックオンで魔法ゲージをため、一気に敵を全滅させたほうが早い。



魔法は何回使用してもかまわない。要求されるのはクリア時間の早さだ。



どうしてもクリアできないようなら、難易度を「EASY」にしてみよう。

## 【フリーミッション】

| — | 静かな森(エルフの里) | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| クリア条件 | 森の中にいるターゲットを全滅させる |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV15 |

| | |
|---|---|
| 隠し武器 | 血族の紋章(SPEAR／森の南側に出現する増援部隊を全滅させる) |

### ENEMY DATA〔総敵数:343体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ワーカー | × | 2 |
| シルバー・ポーン | × | 252 |
| ブラック・ポーン | × | 9 |
| ブラック・ビショップ | × | 66 |
| シルバー・ナイト | ○ | 14 |

### MAP DATA




※橋の南東のブラック・ポーンは、スタート地点の敵を全滅させた場合のみ出現する。
※対空兵器(石弓)は、操作するワーカーを倒すことで無力化できる。

## ミッションの流れ

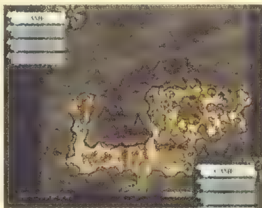
第3節クリア後に追加される地上戦タイプのフリーミッション。使用されるマップは第3節と同じで、ドラゴン、カイムともに使用できる。ただしドラゴンに乗ったままマップ東側の森に侵入することはできない。ミッションをクリアするだけなら東の森にいるターゲット10体を倒すだけでいいが、隠し武器やシャドウなど、クリア以外の要素も多い。武器を手に入れたりシャドウと戦ったりするためには特定の条件を満たすことが必要になる。詳しくは下記を参照してほしい。またこれ以外にも、第3節で登場した石弓がスタート地点の南方に2機配置されている。操作するワーカーを早めに撃破しておこう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

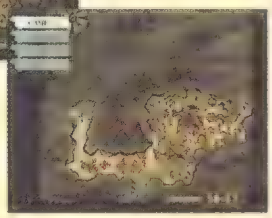
A地点にいるワーカーを撃破する
↓
B地点にいるワーカーを撃破する
↓
C地点にいるターゲット10体を全滅させせる

## 隠し武器の入手方法

隠し武器を手に入れるには、以下のふたつの条件を満たす必要がある。まずはスタート地点の後方(マップ北西)にいるシルバー・ポーンとシルバー・ナイトを全滅させる。そうすると中央の橋の南東付近にブラック・ポーン5体が出現するので、これも全滅させよう。するとその南側に宝箱が出現するのだ。クリアには関係ないが、制限時間は60分もあるので、すべての敵を全滅させるつもりで戦えばいいだろう。石弓以外はとくにやっかいな敵も出現しないため、カイムのレベルが15以上あれば敵を全滅させることはさほど難しくはない。カイムのHPが少なくなったら、2ヵ所に配置されたスフィアを利用しよう。



まずはスタート地点の後方にいるポーン混成部隊を全滅させておく。

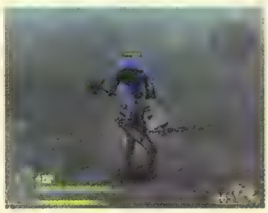


すると中央の橋の南東方向に増援部隊が。これを倒すと宝箱が出現する。

## CHECK POINT

### シャドウ第二形態 —ビショップタイプ—

このミッションでは、森の北東方面でシャドウと戦うことができる。厳密にいうと、森の中にいるシルバー・ナイトのうち、もっとも北東寄りにいる者の近くだ。第一章に出現するシャドウはすべてシルバー・ポーンの姿だが、第二章のシャドウはすべてブラック・ビショップの姿をしている。先のポーンタイプに比べ、HPと攻撃力がやや高い強敵だ。ただしターゲットをすべて倒してしまうと戦えないので注意。



これがビショップタイプのシャドウ。巨大な斧を持っている。

# 【フリーミッション】

| 一 | 静かな森(妖精の谷) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV20 |
| 隠し武器 | 炎風の槌矛(MACE／宮殿周辺の敵を全滅させる) | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数:277体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ワーカー | × | 4 |
| シルバー・ポーン | × | 64 |
| クリムゾン・ポーン | × | 165 |
| アーチャー | × | 24 |
| プリースト | ○ | 20 |

## MAP DATA




※対空兵器(投石機)は、操作するワーカーを倒すことで無力化できる

## ミッションの流れ

第十三節をクリアしたあとに追加される地上戦タイプのフリーミッション。スタート地点が若干異なるものの、使用されるマップは第8節や第十三節と同じものだ。ミッションの目的は、川沿いで怪しい儀式を始めた帝国軍のプリースト20体を倒すというもの ドラゴンで一気に倒したいところだが、プリーストのまわりにはクリムゾン・ビショップが配置されているため、面倒だがカイムのみで戦ったほうがいいだろう。基本的な攻略ルートとしては、まず川の北側A地点からE地点までのプリーストを倒し、その後西側の橋を渡って川の南側F地点からJ地点までのプリーストを倒すルートがおすすめ。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点からE地点までのプリーストを全滅させる

↓

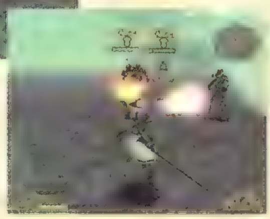
F地点からJ地点までのプリーストを全滅させる

## HPの残量に気をつける

このミッションにはスフィアが2個用意されているが、どちらも攻略ルートからかなり離れた場所にある。カイムのHPが減ってからそこまで移動するのはたいへんなので、できるだけHPを消費させないように戦いたいところだ。しかし対岸のプリーストから攻撃されたり、深い霧のために投石機の攻撃が見えなかったりすることもあるだろう。そこで戦闘中にチェーンをつなげてスフィアを出現させる戦い方を心がけたい。邪魔になるプリーストやワーカーをさきに倒し、近くにいるクリムゾン・ビショップをカイムのまわりに集めて攻撃しよう。威力の低い武器で攻撃すれば、チェーンがつながりやすい。



プリーストの魔法はかなり射程が長い。川の対岸でも十分届く。



レオナールの魔法攻撃は、クリムゾン・ボーンにも反射されることはない。

CHECK POINT

### 使いやすい武器をつねにセットしておく

第二章も終わりになるが、これまでにどれだけの武器を手に入れただろうか？　武器は入手することにも意味があるが、成長させなければ宝の持ち腐れ。しかし、新しい武器ばかりセットするというのも考えものだ。いろんな武器を使いたい気持ちはわかるが、レベルの低い武器ばかりではいざというときに役に立たない。カイムの剣をはじめ、レベルが高く使いやすい武器も何本かセットしておこう。



# [ 第三章 ] 邂逅

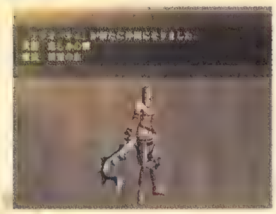
ヴェルドレの「声」が途切れた。月の砂漠に急行するカイム。
しかしフリアエを逃がしたヴェルドレとイウヴァルトは帝国軍に捕らえられてしまう。

## 第三章の流れ

月の砂漠でフリアエと再会したカイムは、ヴェルドレ達を救出すべく捕虜収容所に向かう。しかしそこにイウヴァルトの姿はなかった。そしてひとりだけほかの場所に囚われたイウヴァルトの心に、何者かが語りかける……。第三章では「月の砂漠」を舞台に戦闘が展開される。地上戦ではドラゴンを操ることも可能なため、カイムと使い分けながら効率よく敵を倒していこう。本章では第四節と第九節でストーリーの分岐が見られるが、第四節へ進めるのは契約者アリオーシュと出会ってから。第十五節をクリアするとアリオーシュが仲間になり、戦闘中に召喚できる。イベントでは、イウヴァルトの動向や帝国軍の目的、再生の卵といった、ストーリー上重要な会話が語られるので、聞き逃さないようにしておきたい。



心の弱さを露呈するイウヴァルト。何者かに洗脳された彼の目は赤く輝く。



第十五節までクリアすると、契約者アリオーシュを召喚できるようになる。

### ◉ 第二章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 月の砂漠(上空) | 空中戦 | ➡P240 |

[ 追加条件 ] 第三章第2節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 月の砂漠(砂漠の神殿) | 地上戦 | ➡P242 |

[ 追加条件 ] 第三章第十四節をクリアすること

### ◉ 第三章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | 再会 | イベント | |
| 第2節 | 捕虜収容所へ | 空中戦 | ➡P224 |
| 第3節 | 囚われの人々 | 地上戦 | ➡P226 |
| 第4節 | ヴェルドレ救出 | イベント | |
| 第四節 | 無念の思い | イベント | 海の神殿「アリオーシュの奇」へ ➡P364 |
| 第5節 | 砂漠の神殿 | 空中戦 | ➡P228 |
| 第6節 | 封印されし場所 | 地上戦 | ➡P230 |
| 第7節 | 闇を汲みし者 | イベント | |
| 第8節 | 聖の名残 | 地上戦 | ➡P232 |
| 第9節 | ハープは語る | イベント | |
| 第九節 | 不穏な“声” | イベント | ※第三章第8節を20分以内にクリアすること |
| 第十節 | 牢獄 | 空中戦 | ➡P234 |
| 第十一節 | 叫び | イベント | |
| 第十二節 | 精霊のいざない | ムービー | |
| 第十三節 | 解放 | 空中戦 | ➡P236 |
| 第十四節 | “声”の在処 | 地上戦 | ➡P238 |
| 第十五節 | 生き延びたアリオーシュ | イベント | |

第四章へ

## ストーリーの分岐とミッションについて

第四節と第九節でストーリーが分岐するが、第四節からはさらに、海の神殿「アリオーシュの奇」へと分岐していく。第四節へ進むには、第3節をクリアし、契約者レオナールとアリオーシュのふたりと出会っていることが必要。第九節へ進む条件は、第8節を20分以内にクリアすること。章を通じて強力な敵がターゲットとなっているうえに数も多い。ドラゴンをうまく使い、時間内のクリアを目指そう。地上戦、空中戦ともに多数の敵が出現し、節を追うごとに強力になる。地上戦ではクィーンやキング、レイス、空中戦ではグリフォンやスペクターに要注意。敵の挙動を早めに把握し、戦闘を有利に進めよう。



第四節ではアリオーシュの契約者により、海の神殿への道が開かれる。



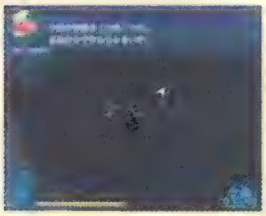
強敵が出現したら契約者レオナールを召喚し、魔法で敵を一掃しよう。

## イベント内に隠された武器

### 白蝋の剣 SWORD

| 出現イベント | 第7節 |
| --- | --- |

第7節で入手できる「白蝋の剣」。攻撃力はそこそこだが、一定時間体がカイム透明になり攻撃力が2倍になる魔法「インビジブルブレス」は利用価値が高い。宝箱は画面の上を北とした場合、西の端にある。



フィールドの西端にある宝箱を見つけるには、目的地を無視して進むこと。

### 守りの槍 SPEAR

| 出現イベント | 第十五節 |
| --- | --- |

アリオーシュが仲間になるイベントに隠されている「守りの槍」。魔法「ファングオブブーリ」は、地面から氷の塊を突き出すというもの。宝箱が配置されているのは、目的地から見てふたつ後ろの建物の中だ



宝箱はスタート位置から左斜め下方向。半壊し中央で火が燃えている建物だ。

## 第三章のストーリー展開

### 封印の破壊、"再生の卵"とは……

砂漠の捕虜収容所でヴェルドレを救出したカイム。ドラゴンに促され、ヴェルドレは自らが推察する帝国軍の目的を語る。彼らの目的は世界を再び創造すること。そして封印の破壊によって出現する「再生の卵」が狙いだという。封印のある聖地の守護をカイムに託そうとするヴェルドレだが、カイムの心はそれよりも帝国軍への復讐で満たされていた。



ヴェルドレは帝国軍の狙いを語る。「再生の卵」がもたらすものとは……。

【 第三章 】

| 第2節 | 捕虜収容所へ | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| クリア条件 | 6ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 110% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力33 | |
| 隠し武器 | なし | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:126体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ガーゴイルキューブ | ○ | 108 | 結界塔 | × | 8 |
| グリフォン | ○ | 10 | | | |

MAP DATA




※C、D地点のターゲットは同時に出現する。

## ミッションの流れ

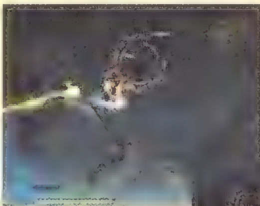
女神フリアエを守るために帝国軍に捕らわれた神官長ヴェルドレとイウヴァルト。彼らはきっと捕虜収容所にいるに違いない。カイム達は空から収容所へと向かった。このミッションでは、初の夜間空中戦を体験することになる。すばやく動き回るグリフォン以外とりたてて強力な敵はいないが、夜の戦いは見通しが効かず慣れるまで苦労するだろう。目の前の敵を全滅させていくと、右のように進行することになる。しかしこのルートでは、同時に地上の結界塔も相手にしなければならないので、たいへんな混戦が予想される。混戦を避けたいなら、結界塔のみさきに倒したほうがいいだろう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## 地上の結界塔から優先して倒す

空中戦の場合、通常1ヵ所の敵を全滅させないとつぎのエリアの敵が出現しない。しかし地上に配置されている結界塔は例外。結界塔だけは、ミッション開始時から配置されているのだ。よってほかのエリアの敵と戦うまえに結界塔を全滅させておくことができる。こうしておけば、8体ものグリフォンが出現するC、D地点での混戦を避けられるのだ。もちろん結界塔はターゲットではないので、すべて倒す必要はない。邪魔な分だけ倒せばいいのだ。しかし、ただでさえやっかいなグリフォンとの戦闘に集中するためにもなるべく全滅させておこう。時間はかかるが、このほうがより安全にプレイすることができる。


地上に配置された結界塔を全滅させておけば、あとの戦いが楽になる。


混戦では狙いたい敵にターゲットを絞りにくい。ロックオン攻撃は不利だ。

## グリフォンをおびき出す

上記のように結界塔を倒してから空中の敵と戦う戦法は、安全だがクリアまでに時間がかかりすぎる。ドラゴンの攻撃力やプレイヤーの腕に自信がある場合は、やはり空中の敵のみを倒していったほうが早い。ただし、最後のC、D地点のグリフォンには要注意だ。グリフォン8体と結界塔8機を同時に相手にするのは無謀すぎる。この場合、グリフォンを結界塔がある場所から離れた場所におびき出し、個別に撃破していくといいだろう。グリフォンはドラゴンの動きを追う性質があるため、結界塔の射程範囲外に誘導できるのだ。ただしあまり離れすぎてしまうとグリフォンがもとの位置に戻ってしまうので注意。


グリフォンはドラゴンの動きを追ってくる。これで1体ずつ撃破できる。


接近しすぎるとクチバシで直接攻撃を受けてしまう。常に距離をとること。

## 【第三章】

| 第3節 | 囚われの人々 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2ヵ所のターゲットを全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV20 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:280体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ワーカー | × | 3 |
| シルバー・ポーン | ○ | 168 |
| アーチャー | × | 26 |
| シルバー・ルーク | ○ | 80 |
| ブラック・キング | ○ | 3 |

### MAP DATA




※B地点のターゲットとともにアーチャー6体が出現する。
※対空兵器(石弓)は、操作するワーカーを倒すことで無力化できる。

## ミッションの流れ

収容所に向かったカイム達だったが、感じられる気配は神官長ヴェルドレのもののみ。イウヴァルトはいったいどこに連れ去られたのだろうか……。それはこのミッションをクリアしたあとにあきらかになる。このミッションでは、倒すべきターゲットはすべてマップ西側の収容所付近に出現する。A地点にいる初期配置のターゲットをすべて倒すとB地点に増援部隊が出現するので、これを撃破すればクリアだ。よってクリアだけが目的なら、収容所以外の敵は相手にする必要がない。隠し武器も用意されていない。ただし、神殿北側にある崖付近ではシャドウが出現するため、腕試ししたいという人は訪れてみよう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点のターゲット15体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット3体をすべて倒す

## 危険な石弓を排除する

ミッションクリアとは関係ないが、まずは収容所まわり(北と南)に配置された2台の石弓を操作するワーカーを倒しておこう。ミッション開始直後にドラゴンに乗ったまま直進し、収容所の南側に降りる。そのあと南→北の順に石弓を操作するワーカーを倒していけばいい。マップ東部に向かうなら、マップ中央の石弓も同様に排除しておくこと。つぎにA地点のターゲットだが、ここには初登場のシルバー・ルークが配置されている。同じ地点に配置されたシルバー・ポーンに比べて攻撃範囲が広く、攻撃力、耐久力ともに高い強敵だ。対抗するために、カイムにも攻撃範囲の広いスピアを装備させておこう。



まずは地上を走り回りながら、石弓を操作するワーカーを撃破しよう。



シルバー・ルークはリーチが長い。こちらもスピアを装備して反撃しよう。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット ―ブラック・キング―

増援部隊として出現するブラック・キングは、非常に戦いにくい相手。攻撃力が高く、さらに連続攻撃をしかけてくることが多い。敵がガード体勢にはいったら、すかさずこちらもガードしよう。B地点では3体そろって同じ場所に出現するが、必ず1体ずつ相手にすること。収容所の壁や階段に追い込んで、スピアやアックスで浮かしながら攻撃するのがベストだ。苦戦するようならドラゴンで倒してしまおう。



ブラック・キング

## 【第三章】

| 第5節 | 砂漠の神殿 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう | | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 120% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力35 | | |
| 隠し武器 | なし | | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:177体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 51 | ガーゴイルキューブ | ○ | 52 |
| C・ガーゴイルキューブ | ○ | 68 | ガーゴイル | ○ | 6 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

救出した神官長ヴェルドレの話によると、帝国軍は「再生の卵」を復活させるために、封印を司るすべての神殿の破壊と女神の抹殺を目論んでいるのだという。ヴェルドレらの依頼を受けたカイム達は、空から砂漠の神殿へと向かった。今回のミッションの目的は、4ヵ所に出現するガーゴイル部隊を全滅させ、目的地である神殿を目指すというもの。進むごとに敵の数や強さが増していくので、魔法の使いどころが重要になってくる。ちなみにガーゴイルキューブと名のつくモンスターは3種類おり、いずれも行動パターンが異なっている。それぞれのパターンを把握して、一刻も早く神殿へと向かうのだ。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## 2パターンの攻略法

このミッションでは、2パターンの戦い方が考えられる。まずは魔法を効果的に使いながら戦う方法。A地点は別として、B地点からはエリアに到着したらすぐに魔法を使用する。1回の魔法で20体近い敵を撃破できるはずだ。その後はエリア内の少なくなった敵と戦いながら、つぎのエリアに向かうまでに魔法ゲージをためる行動をくり返す。これがもっとも簡単かつダメージも少ない戦い方だ。もうひとつは、リーダーであるガーゴイルをおびき出して倒す方法。こうすればC・ガーゴイルキューブが消滅するので、戦う相手が少なくてすむ。ただしクリア後にもらえる経験値も少なくなってしまうのが難点だ。



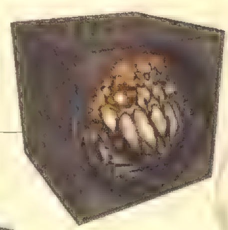
つぎのエリアに到着したらまずは魔法を使用。これで戦いやすくなるはずだ。



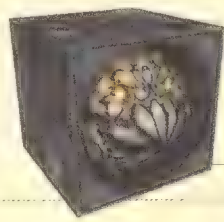
ドラゴンの経験値は、ミッション中に倒した敵の数が多いほど大量に入る。

### CHECK POINT
### ガーゴイルキューブの行動パターン

「ガーゴイキューブ」と名のつく小型のガーゴイル達は、リーダーであるガーゴイルがいるときとそうでないときで行動パターンが変わる。たとえばC・ガーゴイルキューブの場合、リーダーがいなくなると同時に消滅してしまう。これに対してガーゴイルキューブは、リーダーを失なったとたん突進してくることが多くなる。突進は通常攻撃のビームよりも威力が高いうえ、複数の敵が一気に突進してくるとよけにくい。



C・ガーゴイルキューブ



ガーゴイルキューブ

# 【第三章】

| 第6節 | 封印されし場所 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV（カイム） | LV22 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数：560体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | ○ | 256 | クリムゾン・クィーン | ○ | 44 |
| ブラック・ポーン | × | 20 | シルバー・ルーク | ○ | 80 |
| シルバー・クィーン | ○ | 120 | アーチャー | ○ | 40 |

## MAP DATA



## ミッションの流れ

神官長ヴェルドレの意見に従い、封印の神殿がある砂漠に降り立ったカイム達。しかし砂漠はすでに、帝国軍の大部隊で覆われていた。どうやら砂漠の東側にあるのが神殿のようだ。500人を超す帝国兵をひとり残らず討ち果たし、封印を守らねばならない。ミッションクリア条件は、3ヵ所に出現するターゲットを全滅させたあと、神殿に向かうというもの。倒すのはターゲットのみでかまわないが、それだけでもカイムだけで倒していると時間がかかりすぎるだろう。効率よく短時間でクリアしたいならば、アーチャーやクリムゾン・クィーンのみをカイムで倒し、あとはドラゴンに任せたほうがいい。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット19体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット16体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット7体をすべて倒す
↓
目的地である神殿に向かう

## クリムゾン・クィーンに注意

このミッションから初登場となる敵ユニットに、クリムゾン・クィーンがいる。A地点とC地点のターゲットとして登場するため、彼らとの戦闘を避けることはできない。しかしこの敵はドラゴンの攻撃すべてやカイムの魔法を跳ね返すので、非常に戦いにくい。また得意の回転斬りで攻撃されると、カイムのHPがあっという間になくなってしまう。マップ中に置かれた2個のスフィアは、彼らとの戦いに備えて温存しておこう。もしもこの時点で契約者レオナールを仲間にしているならば、彼らと戦うときのみ召喚したほうがいい。契約者の攻撃は、赤い鎧を着たクリムゾン系の敵にも普通に効くからだ。



魔法攻撃はすべて跳ね返される。自分の魔法で攻撃されてしまうのだ。

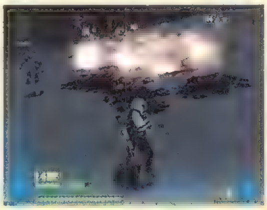


ガードしていても、後ろから回転斬りを食らうと吹き飛ばされてしまう。

## CHECK POINT

### 敵のレベルと経験値

地上に出現する敵は、外見がまったく同じでもミッションが進むにつれてレベルが上がる。詳しくはP153以降を参照してほしいが、HPならレベル2ではレベル1の1.9倍、レベル3では2.9倍、レベル4では3.9倍になる。もちろん攻撃力や防御力などほかのパラメータも上がる。しかし悪いことばかりではない。敵のレベルが上がると、それに合わせて取得経験値も増えるため、カイムのレベルアップが早くなる。



レベル2のシルバー・ボーン1体を倒すと、24の経験値（基本値）が手に入る。

## 【第三章】

| 第8節 | 聖の名残 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加／※1) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV25 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:381体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| レイス | ○ | 24 | クリムゾン・クィーン | × | 56 |
| シルバー・ビショップ | × | 240 | ブラック・キング | ○ | 7 |
| ブラック・クィーン | ○ | 40 | アーチャー | × | 14 |

MAP DATA




※1：クリア時間が20分以下なら、第九節へ進むことができる。

## ミッションの流れ

封印の神殿に近づく帝国兵を撃退し続けるカイム。しかし帝国軍はつぎつぎと新手を投入してくるため、いくら倒してもきりがない。基本的なミッション進行は右記のフローのとおり。まずは封印の臭いをかぎつけた亡者レイスを神殿内で倒し、続いて神殿のまわりに出現する増援部隊を全滅させよう。増援部隊は1回目はブラック・クィーンが、2回目はブラック・キングがターゲットとなる。いずれも強敵なので、カイムとドラゴンで役割分担して戦おう。詳しい攻略法は下記を参照のこと。またこのミッションをクリアすればフリーミッションが追加され、にクリアした時間に応じてシナリオが分岐する。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

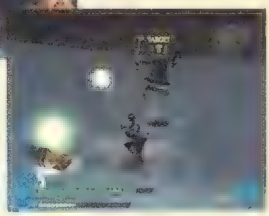
A地点のターゲット24体を倒す
↓
B地点のターゲット10体を倒す
↓
C地点のターゲット7体を倒す
↓
目的地である神殿に向かう

## カイムとドラゴンの役割分担

レイスや魔法を跳ね返すクリムゾン・クィーン、そしてアーチャー以外の敵は、基本的にドラゴンで戦ったほうがいい。カイムのレベルにもよるが、すべての敵をカイムで倒すのは非常に困難。またクリア時間も余計にかかってしまう。とくに第九章に進む場合は20分以内にクリアしなければならないので、できるだけ効率的に戦いたい。しかしドラゴンで戦う場合でも、問題になるのが最後に出現するブラック・キングだろう。この敵は一度ダメージを与えても、一定以上の距離を空けるとHPが回復してしまうのだ。クイックターンを多用して、1体ずつ確実にとどめを刺しておくこと。



B地点の敵はすべてドラゴンに任せよう。狙うのはターゲットのみでOK。



神殿のすぐ近くにあるスフィアは、最後の戦いに備えて取っておきたい。

### CHECK POINT

### シナリオ分岐とドラゴンの成長

このミッションのクリア時間が20分未満なら第九節へ、それ以上かかると第9節へシナリオが分岐する。第九節に進んだ場合はふたり目の契約者アリオーシュを仲間にするサブシナリオがプレイでき、第9節に進んだ場合はそのまま第四章へ。いずれにしろ第四章に進むまえにドラゴンが第二形態へと成長を遂げる。これでフリーミッションでのみ、戦闘に参加させるドラゴンの形態を選択できるようになるのだ。



ドラゴン第二形態

## 【第三章】

| 第十節 | 牢獄 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 130% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力40 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:86体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 27 | ゴースト | ○ | 24 |
| ガーゴイルキューブ | ○ | 32 | スペクター | ○ | 3 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

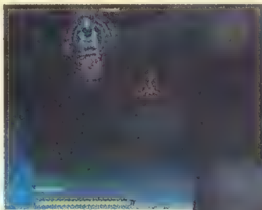
第8節を20分以内にクリアした場合にプレイできる分岐ルート。続く第九節のイベントで、砂漠の神殿の奥にある帝国軍の牢獄から聞こえた「声」の主─契約者─を捜すことになる。しかし今回の「声」には前回とは異なり怪しい兆候があるようだ。そしてそれを暗示するかのように、牢獄の上空には亡者達が待ち構えていた……。ミッションの進行フローは右記のとおり。今回はガーゴイルキューブやゴースト、スペクターといった不気味な敵達を全滅させながら進むことになる。出現する敵はすべて空中ユニットなので、AからD地点まで1ヵ所ずつ敵を全滅させていかなければならない。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す

## 魔法をむだ遣いするな

このミッションは、これまでの空中戦と比較すると難易度が大幅にアップしている。第5節をギリギリクリアした状態のドラゴンでは苦戦は必至だろう。敵の数はたいして多くないのだが、魔法を使った戦法が通用しにくい。初登場のゴーストやスペクターに無敵状態があるため、魔法で全滅させることが難しいのだ。スペクターについては以下で述べるが、ゴーストの場合、殻が開いているときしかダメージを与えられない。しかし殻が開くのは敵が攻撃するとき。つまり敵が攻撃する際にのみこちらも攻撃できる。幸いロックオン攻撃1発で撃墜できるので、できるだけ多くのゴーストをロックオンしておこう。



これが初登場のゴースト。殻が閉じているときはあらゆる攻撃を跳ね返す。



ガーゴイルキューブの突撃もやっかいだ。できるだけ敵と距離を取ろう。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット ─スペクター─

このミッションで初登場となるスペクター。この敵は鎌を持った死神のような姿をしており、鎌を手にしているときはあらゆる攻撃を跳ね返す。つまり無敵なのだ。攻撃が通用するのは、この鎌を投げたときのみ。しかも投げられた鎌はドラゴンを追跡してくるので、よけながら攻撃する必要がある。またスペクターに必要以上近づいてはならない。接近すると鎌を直接振り下ろして攻撃してくるからだ。



スペクター

## 【第三章】

| 第十三節 | 解放 | | | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 136% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力42 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:31体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(大) | ○ | 2 | エンパイア・ドラゴン | ○ | 15 |
| 空中兵器(小) | ○ | 14 | | | |

MAP DATA



## ミッションの流れ

亡者を灼熱の炎で浄化したカイム達は、地上に降り立ち帝国軍の牢獄を目指す。そのとき、炎の中に横たわり、水と炎の精霊と契約した女性の姿が浮かび上がる。どうやらふたり目の契約者は女性のようだ。今回のミッションで使用されるマップは、前回の第十節と同じ。砂漠の神殿の上空で、帝国軍の空中兵器とドラゴン部隊を相手に戦うことになる。基本的な進行フローは右記のとおり。AからE地点まで、5ヵ所の敵を1ヵ所ずつ全滅させていくことになる。激しく動き回るエンパイア・ドラゴンがやっかいだが、こちらの攻撃を反射されない分、照準さえ合わせることができれば前回よりも戦いやすい。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

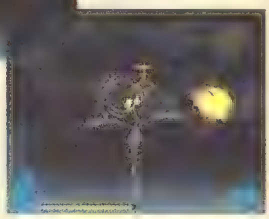
A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## エンパイア・ドラゴンはおびき出して叩く

空中戦が続くが、前回の戦闘を経験したドラゴンにとっては比較的楽な戦いになるだろう。なんといっても魔法を活かせるのがうれしい。A地点を除き、各エリアに到着したら最初に魔法で敵の数を減らし、残った敵を個別に叩いていけばいい。また初登場となるエンパイア・ドラゴンは、こちらのドラゴンの動きを追跡する習性がある。これを利用してほかの敵と引き離す戦法も効果的だ。たとえばA地点では2体ずつ3方向からエンパイア・ドラゴンが近づいてくるが、すべて集まるまえに2体だけをおびき出して倒す。こうすれば6体同時に相手にしなくてすむ。空中兵器(大)とセットで登場するD地点でも同様だ。



動きの速さに惑わされがちだが、接近戦なら比較的楽に倒せる。

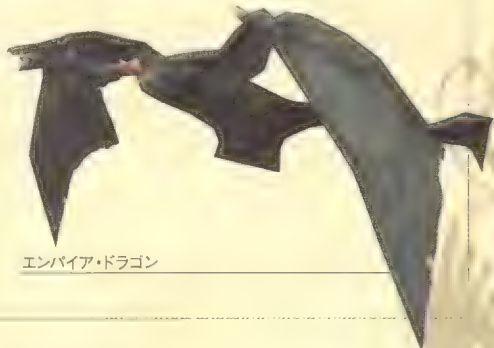


集団で出現した場合はやっかいだ。できるだけ個別に撃破しよう。

C H E C K　P O I N T

### 要注意ユニット　―エンパイア・ドラゴン―

このミッションから出現するエンパイア・ドラゴンは、2パターンの攻撃手段を持っている。火球とホーミング弾で、前者はこちらを正面に捉えたときに発射する直進弾、後者はランダムで放つ誘導弾だ。やっかいなのはホーミング弾のほうで、スライドだけでなくダッシュも使ってよけなければならない。数が少ないうちはいいが、大勢に囲まれるとよけるだけでひと苦労。集まるまえに個別に叩いておこう。



エンパイア・ドラゴン

## 【第三章】

| 第十四節 | “声”の在処 | 地上戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV（カイム） | LV27 |
| 隠し武器 | 赤の旋風（AXE／増援で出現する洞窟内のブラック・キングを倒すと牢獄北西の路地に出現） | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数：562体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ワーカー | × | 3 | シルバー・ビショップ | × | 40 |
| シルバー・ポーン | × | 400 | クリムゾン・キング | ○ | 30 |
| アーチャー | × | 78 | ブラック・キング | ○ | 11 |

### MAP DATA




※対空兵器（石弓）は、ワーカーを倒すことで無力化できる

## ミッションの流れ

上空の敵をすべて葬ったカイム達は、「声」の主を救出すべく帝国軍の牢獄に迫る。今回のミッションは、「前半戦最大の山場」と呼ぶにふさわしい地上戦となるだろう。敵の数、質、難易度のすべてが最高レベル。ドラゴンとカイムを使い分けながら、効率よく敵を撃破していこう。アーチャーやワーカー、クリムゾン・キングなどはカイムで倒し、それ以外の敵はドラゴンに任せたほうがいい。基本的な進行フローは右記のとおり。ただし隠し武器を手に入れながらクリアするとなると、さらに難易度は高くなる。詳しくは下記を参照のこと。無事クリアすればふたり目の契約者「アリオーシュ」が仲間になる。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

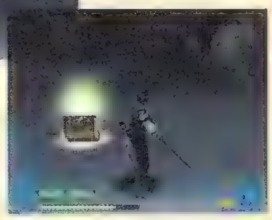
A地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
D地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## 増援部隊と隠し武器

A地点以外のターゲットはすべて増援として出現するが、注意したいのはD地点の部隊。この部隊は、C地点のターゲットのうち5体を倒すと出現する。クリア時間を短縮するためにも、さきにD地点のターゲットを全滅させ、その後C地点に引き返したほうがいいだろう。増援部隊以外にも、3機の石弓に注意。ターゲットではないがカイムやドラゴンの移動の妨げとなるので、早めに片づけておこう。またD地点の増援部隊出現と同時に、その後方の洞窟にブラック・キング1体が出現する。この敵を倒すと、牢獄内北西の路地に隠し武器が出現するのだ。クリアまえに忘れずに回収してこう。



マップ南西部には、キングタイプのシャドウが出現するポイントもある。



前半戦最大の山場となる激戦。スフィアの場所もしっかり覚えておこう。

CHECK POINT

### ふたり目の契約者

第十四節をクリアすると、続く第十五節でアリオーシュが仲間になる。帝国軍に夫と子供を殺され、精神に異常を来たしたエルフ族の女性だ。武器攻撃、魔法攻撃ともにバランスのとれたユニットで、あらゆるミッションで活躍してくれるはず。また彼女とレオナールの両方を仲間にしていれば、「アリオーシュの奇」というサブシナリオに進むことができる。第四章に進むまえに、少し寄り道してみるといいだろう。



アリオーシュ

## 【フリーミッション】

| — | 月の砂漠(上空) | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2ヵ所の敵を全滅させる | | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 140% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力40~50 | | |
| 隠し武器 | 魚人の宝杖(SPEAR/魔法を使わずに3分以内にクリアする) | | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:167体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 152 | 空中兵器(小) | ○ | 10 |
| グリフォン | ○ | 5 | | | |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第2節をクリアすると追加される空中戦タイプのフリーミッション。戦闘に使用されるマップは第2節と同じ。出現する敵はすべて空中ユニットだ。敵の出現エリアは2ヵ所しかないが、どちらも大量の敵が待ち構えている。たいへんな混戦が予想されるので、敵の流れ弾が当たる可能性も高いだろう。事前に地上のフリーミッションもこなし、カイムのHPを上げておくこと。基本的な進行ルートは、A地点からB地点に移動するのみ。ただしB地点には120体以上の敵が出現するため、目の前の敵をいかにすばやく倒せるかが重要になる。クリアすることだけが目的なら、魔法をどんどん使って全滅させよう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる

## 隠し武器を手に入れる

このミッションはクリアするだけなら簡単だが、隠し武器を入手するとなると難易度が高くなる。武器の入手条件は、魔法を使用せずに3分以内にクリアすること。ただし第三章第2節をクリアした段階では、ドラゴンは第一形態で攻撃力は30～40くらいだろう。第三章をクリアして第二形態になっている場合を除き、魔法を使わずに3分以内でクリアするのは至難の業だ。とはいえ、隠し武器の「魚人の宝杖」はそれほど威力の高い武器ではない。シナリオをさきに進めてから入手したのでは、あまり役に立たないだろう。このため「EASY」モードでプレイして、早いうちに入手しておいたほうが得だ。



第二形態になっているならば、比較的楽に条件を満たすことができる。



第一形態のままで入手したいなら、「EASY」モードでプレイすべき。

### CHECK POINT

### フリーミッションでドラゴンを成長させる

すでに第三章の第9節や第十五節をクリアしていれば、2種類の中からフリーミッションで使用するドラゴンの形態を選ぶことができる。第二形態のドラゴンは魔法やロックオンの数が増えるため、これまでに入手できなかった武器も手に入れることができるだろう。またこのフリーミッションには強力な敵がいないので、経験値稼ぎにはもってこい。第一形態、第二形態ともに、気がすむまで鍛えておこう。



育てたい形態のドラゴンを選び、フリーミッションでくり返し鍛えておこう。

## 【フリーミッション】

| — | 月の砂漠(砂漠の神殿) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3カ所のターゲットを全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV32 |
| 隠し武器 | 破獄の針鼠(MACE／20分経過するとマップ南の牢獄内に出現する) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:812体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ワーカー | × | 3 | ブラック・クィーン | × | 40 |
| シルバー・ポーン | × | 320 | ブラック・キング | ○ | 9 |
| シルバー・クィーン | × | 320 | アーチャー | × | 120 |

MAP DATA




※対空兵器(石弓)は、ワーカーを倒すことで無力化できる。

## ミッションの流れ

第十四節をクリアしたあとに追加される地上戦タイプのフリーミッション。ドラゴン、カイムともに使用できる。先の空中戦タイプのフリーミッションと比較すると、クリアするだけでもかなり難易度が高い。またスフィアや隠し武器、シャドウまでも出現するため、通常のミッションと同じくらいのボリュームがある。おすすめの進行ルートは、右記のフローのとおり。20分経過すると隠し武器が出現するので、それまでにA、B地点のターゲットを倒しておき、隠し武器を入手してからC地点に向かうと効率的だ。ターゲットは全部で9体しかいないが、制限時間をいっぱいまで使って敵を全滅させるつもりで戦うといい。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット3体をすべて倒す

↓

B地点のターゲット3体をすべて倒す

↓

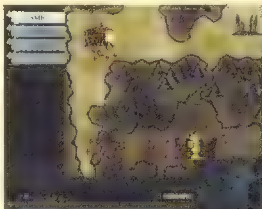
隠し武器を手に入れる

↓

C地点のターゲット3体をすべて倒す

## 効率的な戦い方

ここでは、上記のフローを具体的に解説していく。まずA地点の神殿の上にはスフィアがあるので、ターゲットとも安心して戦える。どのエリアにもいえることだが、ブラック・キングとは威力の高い武器で戦い、それ以外の敵とは成長させたい武器で戦おう。またA地点からB地点、そしてA地点やB地点からC地点に向かう途中にはアーチャーや石弓が配置されている。ドラゴンで近くまで移動して、カイムのダッシュ攻撃で全滅させよう。先にも述べたが、このミッションではミッション開始から20分経過すると牢獄の中に隠し武器が入った宝箱が出現する。この宝箱が出現してからC地点に向かおう。



20分経過すると写真の位置に宝箱が出現する。マップで確認しておこう。

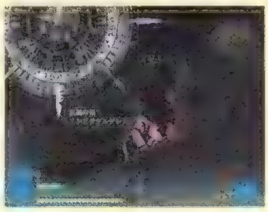


各エリアに石弓が1機ずつ配置されている。操作するワーカーを倒せ。

### CHECK POINT

#### シャドウのタイプとレベル

特定のミッションにしか登場しない隠し敵、シャドウ。ここでも牢獄西の洞窟に出現する。P163のデータからもわかるとおり、シャドウにはポーン、ビショップ、キングの3つのタイプがいる。さらにこれらのシャドウは、シナリオ進行に沿って4段階にレベルアップする。つまり12タイプのシャドウがいるのだ。またシャドウを倒すと武器の殺戮数にボーナスが入るが、このボーナスはシャドウのレベルが高いほど多くなる。



キングタイプのシャドウは強敵だが、その分入手できる殺戮数ボーナスも多い。

# ［第四章］ 背反

帝国軍の追撃から逃れたカイム達の前に現われたのは、イウヴァルトだった
ブラックドラゴンと契約を交わした彼の目は、赤く染まっていた……。

## 第四章の流れ

消息を絶っていたイウヴァルトは、こともあろうにカイムの両親を殺害したブラックドラゴンと契約を交わしていた。強大な力を得たイウヴァルトは、カイムを退けフリアエを連れて帝国の方角へと飛び去る。第四章では「雪の荒野」を中心に戦闘が展開される。帝国軍兵士に加え、ゴブリンやオークなどの亜人が多数出現するが、その変則的な挙動には注意が必要となるだろう。本章では第5節と第9節でストーリーが分岐する。第十節から第十二節では契約者セエレが登場するが、彼の動向はストーリー終盤まで関わってくるため、イベントやムービーも確実にチェックしておきたい。なお、第六節へ進むには、セエレを含む契約者3人と出会っていなければならない。まずは第十節を目標にミッションを進めよう。



地上戦で登場する亜人には注意が必要だ。魔法を使い、効率よく倒していこう。



第十二節をクリアすると仲間になるセエレ。彼の契約者は巨大なゴーレム。

### ◉ 第四章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | イウヴァルトの告白 | イベント | |
| 第2節 | 剣と誇り | ムービー | |
| 第3節 | 聖と俗 | イベント | |
| 第4節 | 残存の勢力 | 空中戦 | ➡P246 |
| 第5節 | 暴力の荒野 | 地上戦 | ➡P248 |
| 第6節 | カイムの過去 | イベント | |
| 第六節 | セエレの妹 | イベント | 紅き岩山「セエレの祈」へ ➡P372 |
| 第7節 | 禁断の地 | 地上戦 | ➡P250 |
| 第8節 | 残る封印は……？ | イベント | |
| 第9節 | 石の声 | 地上戦 | ➡P252 |
| 第十節 | 母との別れ | イベント | ※第四章第9節を20分以内でクリアすること及び第八章第9節を見ていること |
| 第十一節 | 生存者 | ムービー | |
| 第十二節 | セエレの友達 | イベント | |
| 第五章へ | | | |

### ◉ 第四章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 雪の荒野(上空) | 空中戦 | ➡P254 |

［追加条件］第四章第4節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 雪の荒野(石の隠れ里) | 地上戦 | ➡P256 |

［追加条件］第四章第5節をクリアすること

## ストーリーの分岐とミッションについて

分岐点の第六節に進むには第5節をクリアし、契約者レオナール、アリオーシュ、セエレの3名と出会っていることが条件となる。ここからさらに、紅き岩山を舞台にしたサブシナリオ「セエレの祈」へと分岐するが、肝心の契約者セエレに会うには、第十節へ進まなければならない。第十節へ進むには、第9節を20分以内でクリアし、さらに第八章第9節を見ていることが必要だ。つまりエンディング1を見てからとなるので、セエレに会えるのは、第五章以降をプレイしてからとなる。第9節ではゴブリンの集団とともに出現するビーストテイマーがやっかいな存在。契約者をうまく使って戦闘を有利に展開したい。



亜人の集団に不用意に突っ込むのは危険。契約者をうまく利用したいところ。



地上戦ではドラゴンを積極的に使っていこう。うるさい敵は、炎で一掃。

## イベント内に隠された武器

### 輪廻転生 SWORD

| 出現イベント | 第六節 |
| --- | --- |

ソード「輪廻転生」は、第六節のイベントで入手することができる。ただし第八章のエンディングを見るまでは第六節へは進めないため、入手できるのはだいぶあとになってからだ。宝箱はスタート地点のやや北側(画面の上を北にした場合)に配置されている。このイベントにはオークが多数出現するため、注意しながら進むこと。輪廻転生は攻撃力が低いのが難点。しかし一定時間無敵になる魔法「ブレスオブミカエル」は、ここぞというときに役に立つはずだ。

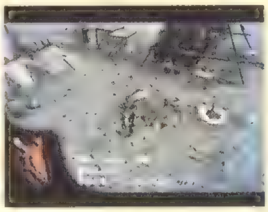


武器が隠された宝箱は、スタート地点からやや北側の道端に配置されている。

## 第四章のストーリー展開

# 最後の封印フリアエを救うため、帝国領土へ

カイム達の前に現われたイウヴァルト。赤く染まったその目は、帝国軍を操る者によって洗脳されたことを物語っていた。レッドドラゴンは身を挺し、ブラックドラゴンの炎からカイムを救う。それは運命共同体としての必然的な行為なのか、それとも新たな感情が生まれたからか……。いずれにせよ命を救われたカイムは、ドラゴンの傷が癒えると同時に帝国領土へと進入していく。フリアエを取り返すため、そして仇敵ブラックドラゴンと戦うために。



瀕死のオーカの心に浮かぶ「要塞」の念が気になるが、まずは帝国領土へ

## 【第四章】

| 第4節 | 残存の勢力 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| クリア条件 | 7ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 138% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力80 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:58体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| 結界塔A | ○ | 6 |
| 結界塔B | ○ | 7 |
| 空中兵器(小) | ○ | 25 |
| 空中兵器(大) | ○ | 2 |

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ガーゴイル | ○ | 4 |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 4 |
| バット | ○ | 10 |

MAP DATA




※EとFのターゲットは、D地点のターゲットを全滅させると同時に出現する。

## ミッションの流れ

ブラックドラゴンとの契約を交わしたイウヴァルトは、強大な力を使って女神フリアエを連れ去り、帝国の方向へと飛び去った。第三章第9節からそのままこの第四章に進んだ場合、相当な苦戦を強いられるはず。フリーミッションでドラゴンを鍛えるか、「レオナールの飢」や「アリオーシュの奇」などのサブシナリオをプレイしてから挑戦したほうがいい。イベントでドラゴンが第二形態になっているとはいえ、クリアを目指すなら最低でも攻撃力は80以上必要。目新しい敵はいないが、出現する敵の数が多いため長期戦は避けられない。ちょっとしたミスも、重ねているとゲームオーバーになりかねないのだ。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

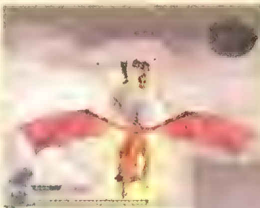
A～G地点のターゲットをすべて倒す

↓

目的地に向かう

## 効率的な戦い方

基本的な進行ルートは上記フローのとおり。画面に出る矢印に従ってA～G地点の敵を順番に全滅させ、目的地に向かおう。もちろん最初から出現している地上の結界塔のみをさきに倒し、その後空中の敵と戦うという戦法も効果的。時間はかかるが地上か空中のどちらかの敵に集中できるので、ドラゴンの攻撃力やHPが低い場合にはおすすめだ。ただし、いずれの戦い方でもEとF地点の敵と戦うときには注意したい。このエリアの敵はD地点の敵を全滅させると同時に出現するが、さきにE地点のガーゴイルを倒し、その後バットが出現するF地点に向かおう。このほうが混戦を回避できる。



結界塔は6ヵ所に配置されている。邪魔になるのでさきに倒しておこう。



動き回るエンパイア・ドラゴンは、おびき出して1体ずつ倒すといい。

### CHECK POINT

### ミッションレベルと敵の強さ

空中戦に出現する敵にはレベルはないが、その強さはミッションによって違う。これはそれぞれのユニットのパラメータが、ミッションによって決められたレベル（ミッションレベル）によって修正されるからだ。たとえばミッションレベルが120%の場合、出現する敵のHPは110%、攻撃力は120%、経験値は134%に修正される。つまりミッションレベルが高いほど敵が強くなり、その分得られる経験値は多くなるのだ。



同じ敵でもミッションによって強さが違う。事前にミッションレベルを確認しておこう。

## 【第四章】

| 第5節 | 暴力の荒野 | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV30 |
| 隠し武器 | 日出国の魔刃(POLE AXE／マップ中央にいるシルバー・オーガを全滅させる) | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:339体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリン | ○ | 260 | オークタンク | ○ | 4 |
| オーク | ○ | 14 | シルバー・オーガ | ○ | 4 |
| クリムゾン・ゴブリン | ○ | 45 | トロル | ○ | 12 |

### MAP DATA




※B地点のターゲットはミッション開始から1分30秒後、C地点は3分後、D地点は4分30秒後に出現する。E地点のターゲットはA～D地点のターゲットを全滅させると出現する。

## ミッションの流れ

イウヴァルトを追跡する途中、カイム達は戦場に向かう帝国軍亜人部隊を発見した。亜人とは人ならざるもの、モンスターたちの総称だ。暴力と殺戮の衝動しか持たない彼らを戦場に向かわせてはならない。このミッションでは、時間経過とともに敵の増援部隊が出現する。B地点ではミッション開始から1分30秒後、C地点には3分後、D地点には4分30秒後にターゲットが出現する。そしてA〜D地点のターゲットをすべて倒すと、E地点にトロル部隊が出現する。このトロル部隊を倒すと目的地が示されるのだ。タイプの違うモンスターをカイムや契約者、ドラゴンを使い分けながら効率よく倒していこう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点のターゲット14体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット8体をすべて倒す
↓
D地点のターゲット6体をすべて倒す
↓
E地点のターゲット6体をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## 隠し武器とスフィア

隠し武器を手に入れるには、クリア条件と関係のない敵を倒す必要がある。倒すべき相手はF地点のシルバー・オーガ4体。彼らを倒すとその背後に武器が入った宝箱が出現する。ただしシルバー・オーガはHPや攻撃力が高いので、攻撃力の高い武器を装備しておこう。また2体セットで出現するが、必ず1体ずつ相手するようにしたい。この時点で契約者を仲間にしているなら、彼らと戦うまえに召喚するといいだろう。ちなみにマップ中にはスフィアが2個配置されているが、目的地の北にあるスフィアには注意。ここにあるスフィアは、E地点のターゲットを全滅させるまえでなければ回収できない。



シルバー・オーガはリーチが長い。攻撃範囲の広い武器を装備しておこう。



スフィアは2ヵ所に配置されている。事前に場所を確認しておくこと。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット —オークタンク—

今回のミッションには多数のモンスターが出現するが、その中で要注意なのは、C地点に出現するオークタンク。自走式の砲台を持つオークと考えればいい。ワーカーが操作する固定式の石弓や投石機と違い、こちらの動きに合わせて移動するのがやっかいだ。しかしこのモンスターは移動や回転速度が遅いので、背後に回り込めば斬り放題。大砲の攻撃も直線的で、走りながらよけることができる。



## 【 第四章 】

| 第7節 | 禁断の地 | 地上戦 | 難易度 ★ |
| --- | --- | --- | --- |

| | |
| --- | --- |
| クリア条件 | 3ヵ所のターゲットを全滅させる |

| | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV32 |

| | |
| --- | --- |
| 隠し武器 | なし |

ENEMY DATA〔総敵数：169体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- |
| ゴブリン | ○ | 80 |
| クリムゾン・ゴブリン | × | 50 |
| アーチャー | × | 24 |

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- |
| トロル | ○ | 10 |
| ブラック・オーガ | ○ | 5 |

MAP DATA




※A地点のターゲットを全滅させるとB地点に、B地点のターゲットを全滅させるとC地点に増援部隊が出現する。

## ミッションの流れ

帝国領土に向けて急ぐカイム達は、ある集落がモンスターに襲われているのを発見する。その光景は、忌まわしい過去を持つカイムに新たな憎悪をもたらした。浅ましきモンスターに慈悲の心など必要ない。さきのミッションに続き、モンスター中心の帝国軍と戦う地上戦タイプのミッション。3ヵ所に出現するターゲットをすべて倒せばクリアだ。敵の数が少なくところどころにアーチャーが配置されているため、戦闘はカイム中心で行なおう。ドラゴンは移動手段として使えばいい。またこの時点で契約者を仲間にしているなら、B地点のトロルやC地点のブラック・オーガと戦うときのみ召喚してもいい。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット5体をすべて倒す

## スフィアの場所

このミッションにはスフィアが入った宝箱が2個用意されている。ひとつは中央の集落（C地点）の中。もうひとつはB地点の背後（北東）にある壊れた橋の近くだ。後者のスフィアは主戦場から離れた場所にあるので位置をよく確認しておき、B地点の敵と戦ったあとにドラゴンに乗って取りに行くといいだろう。一方スタート地点の近くにあるC地点のスフィアは、最後まで温存しておきたい。ここに出現するブラック・オーガはHPと攻撃力が非常に高く、武器攻撃に対する耐性が高いため苦戦が予想されるからだ。もっともドラゴンに乗ったまま全滅させてしまえば、使用する機会もないのだが。


B地点の先にある宝箱。全体マップで見ると川の中州の真横付近にある。


C地点の宝箱は集落の中にある。オーガとの戦いに備え残しておこう。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット —トロル—

長い鎖のついた分銅で攻撃してくるトロル。オークよりも攻撃範囲が広く攻撃速度も速い強敵だ。この敵は、カイムとドラゴンのすべての攻撃に耐性を持っている。人間型ユニットでいえば「ブラック」の名のついたユニットと同じ属性に分類され、武器、魔法攻撃ともに通常の25%しか効かないのだ。ただし契約者の攻撃はすべて100%効くので、彼らと戦うときは契約者と交代したほうが楽。


トロル

## 【第四章】

| 第9節 | 石の声 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2ヵ所のターゲットを倒し、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV（カイム） | LV34 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数：623体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 204 | ゴブリン | × | 359 |
| シルバー・ナイト | ○ | 24 | ビーストテイマー | × | 22 |
| アーチャー | × | 14 | エンパイア・ゴーレム | ○ | 1 |

MAP DATA




※A地点のターゲットを全滅させると、B地点のターゲットが出現する

## ミッションの流れ

カイム達は、絶命しかけたオーガの記憶から帝国領土への近道を知る。雪原の東側、狭い谷の先に帝国軍と連合軍との決戦場があるようだ。しかしその谷には、石でできた巨大な敵が待ち構えていた。このミッションには600体を超す敵が出現する。ただしそれほど強い敵はいないので、時間の許す限りカイムで戦って武器を鍛えておこう。注意すべきなのは初登場のビーストテイマーとエンパイア・ゴーレム。これらの敵との戦い方は、下記を参照のこと。2ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かえばミッションクリアだ。マップ南側にいる敵は、武器を鍛える必要がなければ無視してもいい。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点のターゲット6体をすべて倒す

↓

B地点のターゲット1体を倒す

↓

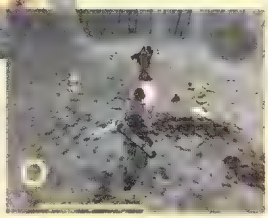
目的地に向かう

## ビーストテイマーに注意

マップ東側に出現するビーストテイマー。これまでに登場したプリーストと同じタイプのユニットだが、カイムの魔法やドラゴンの攻撃を反射するので注意しよう。また非常に離れた場所からでもこちらを捉え、目標との距離によってタイプの違う2種類の攻撃を使い分ける。いずれも魔法攻撃だが、近い場合は直線的な攻撃を、離れている場合は放物線を描く攻撃を仕掛けてくるのだ。おもしろいのは後者のほうで、この攻撃は敵にもダメージを与える。弾道を見ておけば簡単によけられるので、わざと発射させて邪魔なゴブリンを攻撃させるといい。HPは非常に低いので、ダッシュで近づき一撃で葬り去ろう。



魔法弾をよけながら近づき、ダッシュ攻撃で一気に倒してしまおう。



直線軌道の魔法弾は防御で無効化できる。接近戦では防御を忘れずに。

CHECK　POINT

### 要注意ユニット　―エンパイア・ゴーレム―

石で造られた巨大な敵、それがこのエンパイア・ゴーレムだ。HPと防御力が非常に高く、その巨大さゆえか、地上からの攻撃は通用しない。つまりこのゴーレムにダメージを与えられるのはドラゴンのみ。ただしゴーレムのまわりにはビーストテイマーが多数配置されている。この敵はドラゴンの攻撃を跳ね返すうえ上空に向かってさかんに攻撃を行なうので、まずはこちらをカイムや契約者で倒しておこう。



## 【フリーミッション】

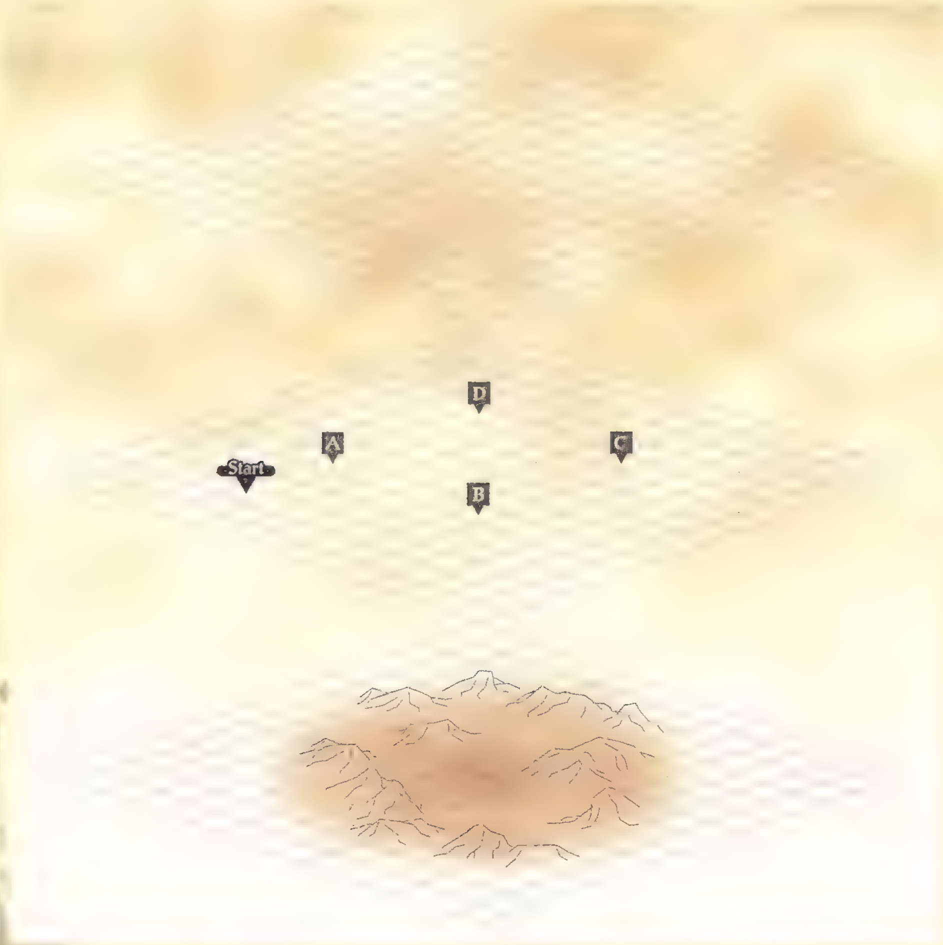
| — | 雪の荒野(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 150% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力90~100 |
| 隠し武器 | 解放の剣(LONG SWORD/3分20秒以内にクリアする) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:105体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 3 | バット | ○ | 8 |
| 空中兵器(大) | ○ | 1 | S・ガーゴイルキューブ | ○ | 88 |
| 空中兵器(特大) | ○ | 4 | ガーゴイル | ○ | 1 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第4節をクリアすると追加される空中戦タイプのフリーミッション。帝国軍領土へと物資を運ぶ空中輸送部隊を撃墜するのが目的だ。初登場となる空中兵器（特大）とそれを取り巻く敵ユニットを、AからD地点まで順番に倒していけばいい。空中兵器（特大）の特徴と戦い方については下記を参照のこと。クリアするだけならドラゴンの攻撃力は90くらいあれば十分だろう。敵の数が多く戦闘が長引きがちだが、魔法をくり返し使って敵を減らしていけばいい。ただし隠し武器を入手するとなると難易度がぐっと上がる。このミッションを何度もクリアして、ドラゴンの攻撃力を上げておこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す

## 隠し武器を手に入れる

隠し武器を手に入れるには、このミッションを3分20秒以内にクリアしなければならない。幸い魔法の使用は可能なので、ゲージがたまり次第どんどん使っていこう。しかし、それでもドラゴンの攻撃力が100以下だとクリアはきびしい。その場合はこのミッションを何度も戦うか、「レオナールの飢」や「アリオーシュの奇」などのサブシナリオをこなしてから出直したほうが無難。また敵を早く倒すには、接近戦に持ち込むしかない。接近戦ではドラゴンのHPが重要になるため、地上戦もこなしてカイムも鍛えておく必要がある。どうしても早く入手したいなら、難易度を「EASY」にしてプレイするといい。



空中兵器（特大）以外の敵を倒し、たまった魔法で敵を全滅させる。

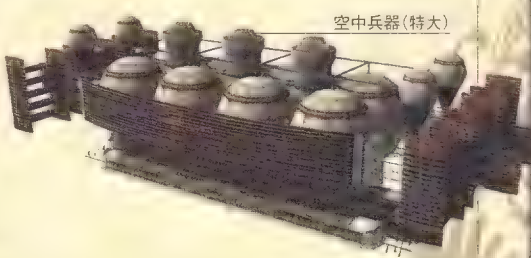


入手できる「解放の剣」は、使い勝手のよいロングソード。一刻も早く欲しい。

CHECK POINT

### 要注意ユニット —空中兵器（特大）—

空中兵器（特大）は、これまでに登場した空中兵器（大）をさらに強化した兵器。ほかの敵ユニットとは違い、画面左側にHPが表示されている。また前後左右はもちろん、上部にも砲台を備えている。隠し武器を手に入れるとき以外は、接近戦は避けたほうがいい。近づくと視界の外から大砲が襲ってくるため、どうしてもダメージを受けてしまうのだ。大砲は威力が高いことを忘れてはならない。



## 【フリーミッション】

| ― | 雪の荒野(石の隠れ里) | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | マップ全体のターゲットを全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV35 |
| 隠し武器 | 処刑台の記憶(AXE/谷の中にいるシルバー・オーガを全滅させる) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:364体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリン | × | 280 | シルバー・オーガ | ○ | 40 |
| アーチャー | × | 30 | ブラック・オーガ | ○ | 14 |

MAP DATA




※A地点とB地点のターゲットは、ミッション開始時からすべて出現している。

## ミッションの流れ

帝国軍のオーガ部隊が、リーダーを失なって暴走し始めた。近隣の集落が危機にさらされるまえに、オーガ部隊を殲滅せよ！　第5節クリア後に追加される地上戦タイプのフリーミッション。難易度は低いので、第5節クリア後にすぐプレイできる。クリア条件はマップ中にいるすべてのオーガを全滅させること。ターゲットはシルバー・オーガ40体、ブラック・オーガ14体の計54体。ミッション開始時からすべてのターゲットが出現しているが、前ページはこれをエリア別に分けて掲載している。まずはスタート地点に近いA地点のシルバー・オーガを全滅させ、その後マップ中央のB地点へと向かおう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

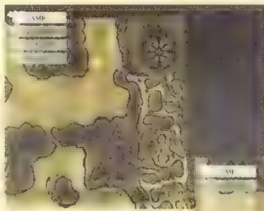
A地点のターゲット32体をすべて倒す

↓

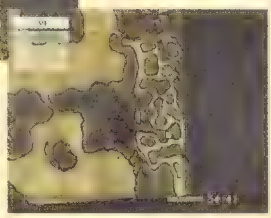
B地点のターゲット22体をすべて倒す

## 隠し武器の入手法

隠し武器を入手するには、ターゲット以外の敵を倒す必要がある。倒すべき相手は、C地点に点在しているブラック・オーガ10体。注意したいのは、A、B地点のターゲットを全滅させるまえに手に入れなければならないということ。B地点のターゲットを何体か残した状態でC地点に向かうといいだろう。またこの地点にはゴブリンも40体配置されているが、倒すのはブラック・オーガのみでOK。ブラック・オーガはHPと攻撃力が非常に高いので、カイムで苦戦するようならドラゴンに任せたほうがいい。ブラック・オーガを全滅させると、前ページのマップに記された位置に宝箱が出現する。



ターゲットをすべて倒すとクリアとなる。そのまえにC地点に向かおう。



宝箱はこの位置に出現する。回収したらさっさとドラゴンで移動しよう。

CHECK POINT

### 要注意ユニット　―2種類のオーガ―

シルバー・オーガとブラック・オーガは、パラメータを見るだけではさほど変わらないようだが、実際戦うとずいぶん違うことがわかる。その理由は属性にある。ブラック・オーガはカイムの武器攻撃に対する耐性が高い（装甲強化）ので、威力の低い武器ではなかなか倒せない。また細かいことだが、攻撃をくり出す確率や防御する確率も違う。ブラック・オーガのほうが好戦的で、ガードもしっかりと固めるのだ。



シルバー・オーガ



ブラック・オーガ

# ［第五章］ 破壊

丘陵地帯に集結した帝国、連合の両軍だったが、帝国軍の巨大人造兵器
サイクロプスの投入で戦況は一変。カイムはドラゴンを駆って上空に舞い上がる。

## 第五章の流れ

広大な丘陵地帯での決戦。カイムの活躍で最終決戦に勝利したかと思われた刹那、「裁き」と称される閃光が走る。一瞬のうちに焦土と化す丘陵。天空より放たれたその光は、帝国の空中要塞からの反撃であった。第五章では「青き丘陵」を舞台に戦闘が展開される。とくにきびしいクリア条件はないが、敵の数が多く効率よく倒すことが重要となる。空中戦ではサイクロプス、地上戦ではアンデッド・ナイトなど強力な敵も出現するため、カイム、ドラゴンともレベルを上げて戦闘に臨む必要があるだろう。本章ではストーリーの分岐はなく、節を追ってミッションをクリアしていくことになる。ちなみに、すでにエンディング1を見ている場合、本章第8節から第十章へと進むと、エンディング4への流れとなる。



集結する帝国軍。ドラゴンと契約者を使い分けて効率よく倒していこう。



空中要塞の破壊力を目にし、フリアエの危機を感じるヴェルドレ。

### ◉ 第五章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | 突撃 | ムービー | |
| 第2節 | 死力の客戦 | 空中戦 | ➡P260 |
| 第3節 | 荒野の夢 | 地上戦 | ➡P262 |
| 第4節 | 偽りの平和 | イベント | |
| 第5節 | 阿鼻叫喚 | ムービー | |
| 第6節 | 天の知ること | イベント | |
| 第7節 | 昇りゆく | 地上戦 | ➡P264 |
| 第8節 | 帝国の脅威 | 空中戦 | ➡P266 |

↓ 第六章へ

↓ 第十章へ（エンディング1以降）

### ◉ 第五章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 青き丘陵（上空） | 空中戦 | ➡P268 |

［追加条件］第五章第2節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 青き丘陵（丘陵地帯） | 地上戦 | ➡P270 |

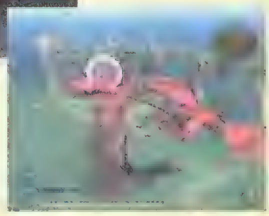
［追加条件］第五章第3節をクリアすること

## ストーリーの分岐とミッションについて

第五章にストーリー分岐はないため、節順にミッションを進めていくことになる。戦闘は地上戦、空中戦ともに2戦ずつ。第3節の地上戦では1000体以上の敵が出現する。ターゲットのみを倒せばクリアとなるが、制限時間は60分あるため、できるだけ多くの敵を倒して経験値を稼ぎたい。本章で初めて出現する敵はあなどれない。地上戦では先にも触れアンデッド・ナイト、空中戦ではサイクロプスのほかに、強力なホーミング弾を放つビホルダーに注意が必要だ。ドラゴンの攻撃力を上げておくのはもちろん、ダメージを受けないことも重要。敵の攻撃パターンを把握して、ミッションに挑みたい。



アンデッド・ナイトには魔法攻撃で対抗。振りの速い武器を使用したい。



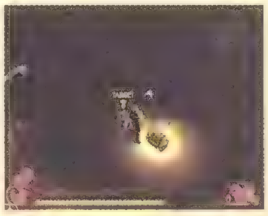
強烈なレーザーを放つサイクロプス。攻撃パターンと弱点を把握すること。

## イベント内に隠された武器

### 信義 LONG SWORD

| 出現イベント | 第6節 |
|---|---|

第五章のイベント内で入手できるのは、ロングソードの「信義」。出現イベントは第6節で、会話により入手する。スタート地点から確認できる4人の連合軍兵士のうち、中央の兵士に話しかけると宝箱が出現。ヴェルドレに話しかけるとイベントが終了するため、そのまえに必ず話しかけておくこと。カイムの父から賜ったというこの剣は、日本刀のような形状で切れ味鋭く、扱いやすい剣だ。冷気のフィールドを発生する魔法「スサノオの牙」は強力。

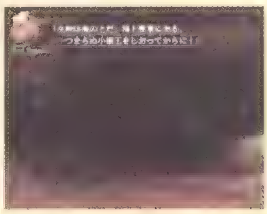


兵士との会話が終了すると、それまで何もなかった大地に宝箱が出現する。

## 第五章のストーリー展開

### 帝国の脅威、忍び寄る黒い影

復讐心をあらわにして帝国軍に挑むカイム。丘陵地帯での壮絶な戦いは、連合軍の勝利に終わるかと思われた。しかし帝国の空中要塞から放たれた閃光が、一瞬にして連合軍を焼き尽くす。人知を超えたその威力に形勢は一転。そしてヴェルドレは、最後の封印フリアエの命が危機にさらされていることを悟る。ドラゴンとともに上空に飛び立ったカイムは、空中要塞を目指す。しかしそこには、帝国の操るモンスター部隊が集結していた……。



エンディング1を見ている場合は、第十章の海上要塞へ行くことになる

## 【第五章】

| 第2節 | 死力の客戦 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 120% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力100以上 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:71体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 52 | シルバー・ビホルダー | ○ | 10 |
| ビホルダー | ○ | 6 | サイクロプス | ○ | 3 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

いよいよ決戦の時が来た。誰もが連合軍優勢と予想していたそのとき、山の向こうに帝国軍の巨大人造兵器サイクロプスが姿を現わした。連合軍の戦況を有利にすべく、カイム達は空からサイクロプスへの攻撃を開始する。ミッションのクリア条件は4ヵ所の敵を全滅させること。このミッションは空中戦だが、地上にサイクロプスが出現するため、難易度がかなり高くなっている。できれば第四章をクリアしたあと、フリーミッションをこなしてドラゴンの攻撃力を上げておこう。最低でも100は欲しいところだ。詳しい戦い方は下記を参照のこと。クリア後にはフリーミッションが追加される。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す

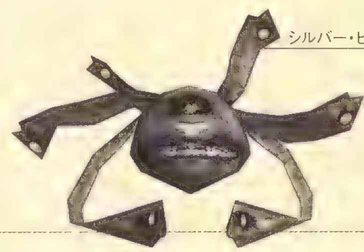
## CHECK POINT

### サイクロプスとシルバー・ビホルダー

帝国軍の最新兵器サイクロプス。このユニットは基本HPが300〜400と非常に高く、威力の高いレーザーをランダムで発射する。レーザーを発射する確率は、残りHPが少なくなるほど高くなる傾向がある。さらにレーザーをためているあいだは、正面からの攻撃がすべて無効化されてしまう。基本的にサイクロプスがレーザーをためているあいだにロックオンしておき、発射した瞬間に攻撃するようにしたい。ただしロックオンだけでは倒すまでに時間がかかりすぎる。レーザーをかわしつつ、チャンスがあれば敵の背後に回りこむようにしたい。この状態でファイアーボールで攻撃すれば、驚くほど短時間で倒すことができる。

またサイクロプスのまわりを周回している5体のシルバー・ビホルダーにも注意が必要。このユニットは4種類もの攻撃パターンを持っている。サイクロプスのレーザーを援護する直進弾、レーザーを反射して攻撃する反射レーザー、レーザーを微細な弾に拡散して発射する拡散弾、そして5体が協力してレーザーを拡散して発射する拡散レーザーである。なかでも最後の拡散レーザーがもっともやっかいだ。ちなみにサイクロプスを倒すまでは、シルバー・ビホルダーは何度倒しても復活する。しかしサイクロプスを倒せば、すべて消滅する。


サイクロプス


シルバー・ビホルダー

## 【 第五章 】

| 第3節 | 荒野の夢 | 地上戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所のターゲットを全滅させる(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV40 |
| 隠し武器 | 聖なる槍矛(MACE/10分以内に200体以上の敵を倒す) | | | | |

ENEMY DATA 〔総敵数:2268体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | ○ | 1559 | ブラック・クィーン | ○ | 112 |
| アーチャー | ○ | 106 | ブラック・ナイト | ○ | 5 |
| クリムゾン・ビショップ | ○ | 480 | ワーカー | × | 6 |

MAP DATA




※A地点の以外のターゲットはすべて増援部隊。B、C、Dの順に出現する。
※対空兵器(三連投石機)は、操作するワーカーを倒すことで無力化できる。

## ミッションの流れ

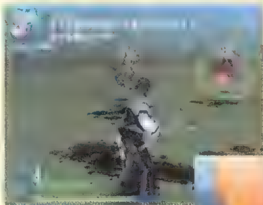
サイクロプスはすべて撃破した。しかしまだ地上には相当数の帝国兵士が残っているようだ。カイムは単身最前線に乗り込み戦い続ける。2000人を超す敵が出現する、中盤戦最大の山場といえるミッション。クリア条件は4ヵ所のターゲットを全滅させることだ。A地点のターゲットを倒すとB、C、D地点に順番に敵の増援部隊が出現するので、つぎつぎに倒していこう。できるだけカイムに戦わせて武器を鍛えたいところだが、敵のレベルが高く簡単には撃破できない。カイム、ドラゴン、契約者を効率よく使わなければ、制限時間内のクリアは難しいだろう。無事クリアすればフリーミッションが追加される。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点のターゲット40体をすべて倒す
▼
B地点のターゲット20体をすべて倒す
▼
C地点のターゲット21体をすべて倒す
▼
D地点のターゲット5体をすべて倒す

## 時間内にクリアするために

先にも述べたとおり、敵の数が多すぎてカイムだけですべてを倒すことは不可能だ。邪魔になるアーチャーや三連投石機を操作するワーカーをカイムで倒し、ターゲットへの攻撃は基本的にドラゴンに任せよう。B地点のクリムゾン・ビショップと戦うときは、契約者を召喚したほうがいい。効率よく戦って時間に余裕ができたら、シルバー・ボーン相手にカイムで戦って武器を鍛えればいいだろう。またこのミッションには武器も隠されている。最初の10分間に敵を200人撃破すれば、前ページのマップに記された場所に出現するのだ。この条件を満たすのも、やはりドラゴンでなければ難しいだろう。



ダッシュ攻撃で敵を倒せるように、威力の高い武器を用意しておこう。

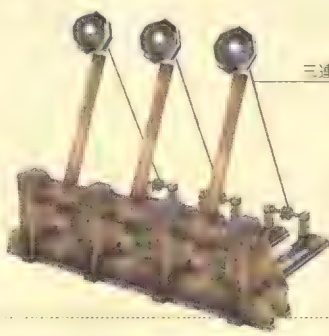


C、D地点のターゲットも、ドラゴンか契約者で戦ったほうが早い。

CHECK POINT

### 要注意ユニット —三連投石機—

初登場となる三連投石機。通常の投石機と一発の威力は同じだが、操作するワーカーがふたりに増え、発射される石は3つになっている。ワーカーがひとりでも残っていると機能するので、必ずふたりとも倒しておくこと。ここでは北、南西、北東の3ヵ所に配置されているが、投石機は攻撃範囲が広く威力も高い。各エリアに到着したら真っ先に倒しておこう。移動はドラゴンで行なったほうがいい。



## 【第五章】

| 第7節 | 昇りゆく | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 8ヵ所のターゲットを全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV44 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:382体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | ○ | 182 | アンデッド・ナイト | ○ | 80 |
| クリムゾン・ポーン | ○ | 74 | シルバー・キング | ○ | 6 |
| アーチャー | × | 40 | | | |

MAP DATA




※A地点のターゲットを倒せばE地点にターゲットが出現する。同様にB、C、D地点のターゲットを倒すと、F、G、H地点にターゲットが出現する。

## ミッションの流れ

勝利に沸き立つ連合軍の頭上に、突如光が現われた。上空から容赦なく降り注ぐ巨大な力の前に連合軍は壊滅。そして亡霊と化した帝国兵士がカイム達を襲う。ミッションクリアの条件は、8ヵ所に出現するターゲットを全滅させること。ミッション開始時に出現している4ヵ所のターゲットを全滅させるとそのすぐ近くに増援が出現するため、右記のようにA→E→B→F→C→G→D→Hの順に進行するといいだろう。もちろん進む順番はプレイヤーの好きにしてかまわない。ただこのルートだとスフィアを回収しながら戦えるため便利。増援部隊として出現するアンデッド・ナイトについては、下記を参照のこと。

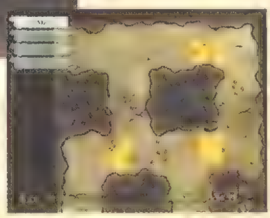
**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点とE地点のターゲット(計15体)を全滅させる
↓
B地点とF地点のターゲット(計15体)を全滅させる
↓
C地点とG地点のターゲット(計15体)を全滅させる
↓
D地点とH地点のターゲット(計15体)を全滅させる

## 地形と敵の属性に注意

ミッションで使用されるマップは、基本的に第3節と同じ。しかし空中要塞の攻撃により、ところどころにクレーターのようなものができている。ドラゴンは影響を受けないが、カイムや契約者が地上を移動する際には、このクレーターが妨げとなる。ターゲットの中で注意したいのは、B地点とD地点のクリムゾン・ポーン。カイムの魔法やドラゴンの攻撃は反射されてしまうので、うかつに攻撃しないようにしたい。契約者を仲間にしているなら召喚するといいだろう。またC地点のシルバー・キングも要注意だ。シルバー・ポーンの4倍近いHPがあるため、戦うときは威力の高い武器に持ち替えたほうがいい。


クレーターは障害物と同じ扱い。ドラゴンの乗り降りも制限されてしまう。


ターゲットとターゲットのあいだにはアーチャーが配置されている。

CHECK POINT

### 要注意ユニット —アンデッド・ナイト—

増援として出現するアンデッド・ナイトは、「ブラック」の名がつくユニットとよく似た属性を持つ。カイムの武器や魔法のダメージは25%に抑えられ、ドラゴンの攻撃はほとんど効かない。また、契約者の攻撃はすべて普通に効くのだが、あまりおすすめできない。遠ざかると地中に潜るため、せっかくの魔法攻撃を効果的に利用できないからだ。威力の高い武器を装備し、カイムに戦わせるのがいちばんだ。


アンデッド・ナイト

# 【第五章】

| 第8節 | 帝国の脅威 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 7ヵ所の敵を全滅させる(契約者をすべて仲間にしていれば分岐) | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 150% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力120 | |
| 隠し武器 | なし | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:83体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ポイズン・ビホルダー | ○ | 16 |
| ビホルダー | ○ | 11 |
| バット | ○ | 56 |

MAP DATA




ミッション攻略編

## ミッションの流れ

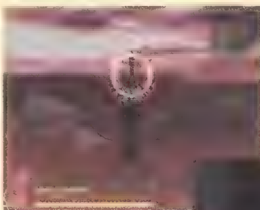
女神フリアエに危機が迫っていることを察知したカイム達は、上空に浮かぶ空中要塞を目指す。しかしそこには、異形のモンスターが待ち構えていた。ミッションクリアの条件は、7ヵ所に出現する敵モンスターを全滅させること。出現するのはバット、ビホルダー、ポイズン・ビホルダーの3種類のみ。しかしバット以外の敵は動きにクセがあり戦いにくい。とくに初登場のポイズン・ビホルダーには要注意だ。詳しくは下記を参照してほしい。ちなみにこのミッションは、契約者をすべて仲間にしている場合第十章へと分岐する。ただし最後の契約者セエレを仲間にできるのは、第八章をクリアしたあとになる。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
E地点の敵をすべて倒す
↓
F地点の敵をすべて倒す
↓
G地点の敵をすべて倒す
↓

## ビホルダー系モンスターとの戦い方

ビホルダー系のモンスターと戦うには慣れが必要。これらの敵は基本的にHPは低いのだが、一度攻撃を受けるとワープしてしまうため、一気に撃破しにくい。そこで効果的なのが、1体の敵にロックオンを重ねがけする方法。単発の威力は弱いが、敵がワープしたあとも追尾して攻撃するので、結果的に早く倒すことができる。ただし狙いを定めないとまわりの敵にロックオンしてしまうので注意しよう。照準を一度解除してから狙いたい敵に合わせ、R2ボタンで固定しながらロックオンしてみるといい。また敵が放つホーミング弾にも注意したい。ギリギリまで引きつけてからダッシュでよける方法がベストだ。



狙いたい敵にロックオンを集中する。コントローラ操作に慣れておこう。



ホーミング弾はギリギリで避けよう。早すぎると避けたあとヒットする。

## CHECK POINT

### 要注意ユニット ―ポイズン・ビホルダー―

初登場となるポイズン・ビホルダー。攻撃を受けるとワープするのはビホルダーと同じだが、この敵は2種類の攻撃手段を持っている。通常のホーミング弾はビホルダーと同じ。問題なのは赤く輝いているときに発射する死亡ホーミング弾。この状態のときはロックオン一発で倒せるが、その際に9発ものホーミング弾を同時に発射する。ホーミング性能、持続時間、速度、威力のすべてが非常に強力だ。



ポイズン・ビホルダー

## 【フリーミッション】

| 一 | 青き丘陵(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | |
|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所の敵を全滅させる |
| 制限時間 | 60分　ミッションレベル　170%　目標LV(ドラゴン)　攻撃力120～150 |
| 隠し武器 | 護衛隊士の誉(LONG SWORD／魔法を使用せずに3分20秒以内にクリアする) |

ENEMY DATA〔総敵数:86体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| C・ガーゴイルキューブ | ○ | 60 | シルバー・ビホルダー | ○ | 2 |
| ガーゴイルキューブ | ○ | 18 | サイクロプス | ○ | 4 |
| ガーゴイル | ○ | 2 | | | |

MAP DATA



## ミッションの流れ

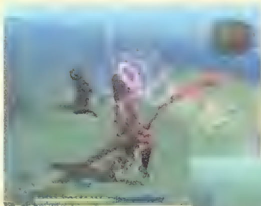
第2節クリア後に追加される空中戦タイプのフリーミッション。全滅させたはずのサイクロプスが再び姿を現わした。どうやらここは、帝国がサイクロプスを造り出していた実験場のようだ。出現する敵や戦うマップは第2節とほぼ同じだが、難易度はこちらのほうがはるかに高い。クリアするためには、ドラゴンの攻撃力が120以上必要だろう。難易度を上げている最大の原因はミッションレベルにある。前回の120%に対し、今回は170%。約1.5倍の強さと考えていい。隠し武器を手に入れるとなると、さらに難しくなる。ここでは通常の攻略法と隠し武器を入手するための攻略法に分けて解説しよう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す

## クリアするための攻略法

まずは時間を気にせず攻略してみる。これならドラゴンの攻撃力が120程度あれば大丈夫だ。難易度も「NORMAL」で十分クリア可能。ただしあとで隠し武器を手に入れることを考えて、できるだけ魔法を使わずにクリアする練習をしておこう。もっとも激戦が予想されるのが、2体のサイクロプスが出現するB地点。まずはシルバー・ビホルダーがついている手前のサイクロプスを倒し、その後もう1体を攻撃する。慣れないうちはロックオン攻撃でもかまわないが、ドラゴンの攻撃力が上がってきたらファイアーボールに切り替えよう。サイクロプスの背後に回り込むタイミングも訓練しておくこと。



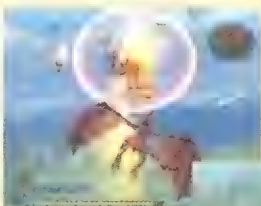
レーザーをためているサイクロプスの側面から攻撃しても無効化されてしまう。



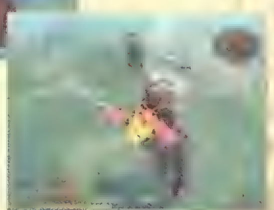
まずは魔法を使わずにプレイしてクリア時間をチェックしよう。挑戦あるのみ。

## 隠し武器を入手するための攻略法

隠し武器を手に入れるには、魔法を使わずに3分20秒以内にクリアする必要がある。限られた時間内にいかに効率よく敵を倒せるかがカギになるだろう。もちろんドラゴンの攻撃力も重要だ。最低でも150は欲しい。時間を短縮するためには、C・ガーゴイルキューブやシルバー・ビホルダーは攻撃しないでいい。ガーゴイルやサイクロプスを倒せば消滅するからだ。またサイクロプスを攻撃するときは、背後に回り込んで攻撃を行なう。ドラゴンの攻撃力が150あれば、ファイアーボール5発ほどで倒せるはずだ。レーザーが飛んできた場合は、タイミングよく反転すればすり抜けることができる。



ガーゴイルはロックオン3発でバリアを外し、その後通常攻撃を撃ち込む。



レーザーを放つまえに背後から攻撃すれば、レーザーをキャンセルできる。

## 【フリーミッション】

| — | 青き丘陵(丘陵地帯) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | マップ中の全ターゲットを倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV42 |
| 隠し武器 | 聖石の杖(ROD/ターゲット以外の敵を1000体倒す) | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:1596体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| シルバー・ボーン | ○ | 1310 |
| アーチャー | ○ | 120 |
| ブラック・クィーン | ○ | 160 |
| ワーカー | × | 6 |

### MAP DATA




※マップ中のターゲットはすべて同時に出現するが、本書では便宜上エリアで分けて解説している。
※対空兵器(三連投石機)は、操作するワーカーを倒すことで無力化できる。

## ミッションの流れ

第3節クリア後に追加される地上戦タイプのフリーミッション。再び侵攻を開始した帝国軍を撃破するのが目的。使用されるマップは第3節と同じ。三連投石機の位置も同じだ。第3節ほどではないが、今回のミッションにも1600体近い敵が出現する。カイムひとりでクリアするのは無理なので、ドラゴンや契約者も出撃させ効率よく戦おう。なおミッション開始時からすべてのターゲットが出現しているが、本書では全体を6つのエリアに分けて解説する。前ページのマップに記されたAからF地点に向けて順に進んでいけばいい。このルートなら、戦いつつ隠し武器も入手できるので効率的だ。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

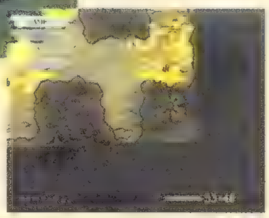
A地点のターゲット30体を全滅させる
↓
B地点のターゲット40体を全滅させる
↓
C地点のターゲット60体を全滅させる
↓
D地点のターゲット40体を全滅させる
↓
E地点のターゲット10体を全滅させる
↓
F地点のターゲット45体を全滅させる

## A～C地点の攻略

ここではスタート地点に近いA地点から、反時計回りにB、C地点へと進むルートを解説しよう。すべてのエリアに共通していえることだが、まずはドラゴンの邪魔になるアーチャーをダッシュ攻撃で撃破しておく。威力の高い武器を装備し、前ページのマップを見てアーチャーを探そう。つぎにB、C地点では三連投石機を操作するワーカーを倒す。これでドラゴンの攻撃を邪魔するものはいなくなるわけだ。クリアを急ぐなら、あとはドラゴンのみで戦えばいい。このミッションも第3節同様、時間との戦いになる。カイムや武器のレベルがよほど高くない限り、ドラゴン中心で戦ったほうがいいだろう。



ドラゴンの邪魔になるアーチャーを倒す。事前に位置を確認しておこう。



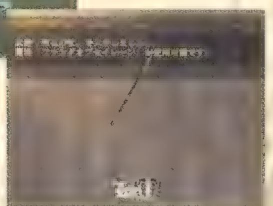
ほぼ10分でひとつのエリアのターゲットを倒さなければならない。

## D～F地点の攻略

基本的な戦い方は上記と同じだが、E地点にはアーチャーしか出現しないので、カイムの独擅場だ。それ以外の場所ではアーチャー、三連投石機の順に倒し、最後にドラゴンで一掃する。ただブラック・クィーンと戦う場合は、契約者を召喚したほうがいい。1体ずつ戦うよりも、魔法ボタンを長めに押して強力な魔法で片づけよう。これなら1回の魔法でほぼ3部隊を同時に全滅させることができる。またD地点には隠し武器が入った宝箱が出現する。出現する条件は、ターゲット以外の敵を1000体以上倒すこと。A地点から順に敵を全滅させていれば、だいたい敵を1250体ほど倒したあたりで出現する。



契約者の魔法は超強力。ブラック・クィーン2～3部隊が一瞬で全滅する。



「聖石の杖」は武器としての威力はやや低めだが、魔法攻撃が強力だ。

# [第六章] 宿敵

空中要塞を目指すカイム。その進路に立ちはだかる、黒きドラゴン。
そして要塞内部の神殿では、「天使の教会」の司教がカイムを待ち受けていた。

## 第六章の流れ

ブラックドラゴンを退けたカイムは、空中要塞に乗り込む。しかしそこでカイムを待っていたのは、幼き司教マナ。そして最終封印の崩壊フリアエの死だった。第六章では空中要塞を中心に戦闘が展開される。空中戦ではブラックドラゴンと戦うことになるが、当然いままでの敵よりも数段手ごわい。相手の動きをいかに見切るかがポイントとなるだろう。また、本章ではストーリーの分岐はないが、司教マナの登場やフリアエの死など、重要なイベントが存在する。



初めて姿を現わす司教マナ。その目は赤く、信徒も同様の目をしている。

### ◉ 第六章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 空中要塞(上空) | 空中戦 | ➡P280 |

[ 追加条件 ] 第六章第2節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 空中要塞内部 | 地上戦 | ➡P282 |

[ 追加条件 ] 第六章第4節をクリアすること

## ストーリーの分岐とミッションについて

第六章ではストーリーの分岐はなく、節順にミッションをクリアしていくことになる。第2節はブラックドラゴンとの戦闘。「5分経過、またはブラックドラゴンの体力を30%以下にする」ことがクリア条件になる。つまりここでは、決着はつかないということだ。地上戦は要塞内部で行なわれるが、制限時間が20分と短く、出現する敵はかなり手ごわい。武器の特性や使用魔法をよく考えて戦おう。

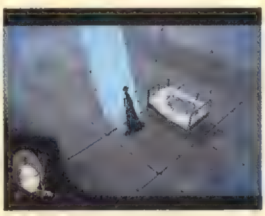
### ◉ 第六章の進行フロー ◉

| | | |
|---|---|---|
| 第1節 | 愛の紙魚 | イベント |
| 第2節 | 黒きドラゴン | 空中戦 ➡P274 |
| 第3節 | 定め | 空中戦 ➡P276 |
| 第4節 | 汚れた祈り | 地上戦 ➡P278 |
| 第5節 | 声にならない | イベント |
| 第七章へ | | |

## 第六章のストーリー展開

### 破壊された最後の封印

仇敵ブラックドラゴンを追って空中要塞に侵入したカイム。そこで彼が見たものは、「天使の教会」を束ねる司教マナ。そしてその傍らには、絶命した妹フリアエの姿があった。怒りの矛先は当然司教マナに向けられるが、レッドドラゴンに諭され、カイムは要塞を離れる。最終封印であるフリアエの死は、世界の崩壊を意味している。封印の崩壊とともに出現するといわれる「再生の卵」。いまは人類にとって未知なる存在の出現を食い止めなければならない。



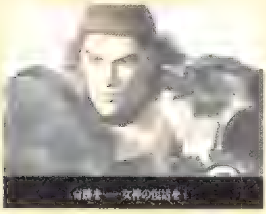
要塞の神殿で絶命したフリアエ。その経緯は、後の章で語られることになる。

# ［第七章］悲劇

破壊された最後の封印。フリアエの亡骸の傍らで司教マナは踊る
そして悲嘆にくれるイウヴァルトは、「再生の卵」による女神の復活を決意する。

## 第七章の流れ

「封印は解けた。もういらない」。残酷に言い放つ司教マナ。そして女神の復活を決意したイウヴァルトは、「再生の卵」を目指して飛び立つ。復活を阻止すべく、カイムはブラックドラゴンを追った。第七章はイベントとムービー中心に構成され、司教マナの異常とも思える言動やイウヴァルトの決意など、今後の展開にも大きく関わる要素が盛り込まれている。戦闘はブラックドラゴンとの再戦となるが、前回よりもパワーアップしているので要注意だ。



女神の復活を目論むイウヴァルト。彼を止められるのは、カイムだけなのだ。

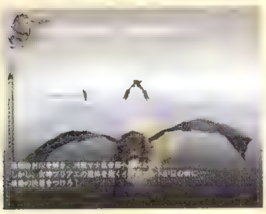
### ◉ 第七章の進行フロー ◉

| | | |
|---|---|---|
| 第1節 | 赤い葬送 | ムービー |
| ↓ | | |
| 第2節 | 彼女のために | イベント |
| ↓ | | |
| 第3節 | 決意 | ムービー |
| ↓ | | |
| 第4節 | 哀しみの空 | 空中戦 |
| | | ➡P284 |
| ↓ 第八章へ | | |
| ↓ 第九章へ | | |

※第4節を4分30秒以内にクリアすること

## ストーリーの分岐とミッションについて

第七章でストーリーが分岐するのは、最終節の第4節。ブラックドラゴンとの再戦となるが、これを4分30秒以内にクリアすると、第九章へのルートが開ける。ただし第九章へ進むには第八章第9節をクリアしてエンディング1を見ておくことが必要になるため、まずは第八章へ進むことが先決。本章唯一の戦闘である対ブラックドラゴン戦は、相手に80%以上のダメージを与えればミッションクリアとなる。つまり決着は、さらに先へと持ち越されるのだ。

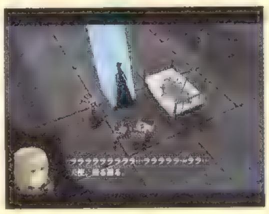


前回よりもパワーアップしたブラックドラゴン。挙動を見切ることが重要だ。

## 第七章のストーリー展開

### 崩壊する世界

「天使の教会」を束ね、強大な帝国を支配する司教マナ。幼い彼女が、どうしてそのような力を得ることができたかは知る術もない。しかし信徒はこの少女を仰ぎ、教会の教えを信仰する。最後の封印フリアエがどんな経緯で命を落としたのかは、いずれあきらかになるだろう。しかし封印が解けたことで、いままさに「再生の卵」が出現しようとしていた。



マナがつぶやく「天使」の言葉。その意味するものとは。謎は深まる……。

## 【第六章】

| 第2節 | 黒きドラゴン | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | ブラックドラゴンのHPを30%以下にする、または5分経過する(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分(※1) | ミッションレベル | 100% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力140 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ブラックドラゴン | ○ | 1 |

MAP DATA




※1:制限時間は60分だが、実際の戦闘は5分以内に終了する。

## V.S ブラックドラゴン ～仇敵との戦い～

ブラックドラゴンは両親を惨殺した仇。復讐を遂げたいところだが、本節では勝負はつかない。ただしこれからも何度か対戦するので、敵の挙動を把握しておこう。ミッションのクリア条件は、ミッション開始から5分経過するか、ブラックドラゴンのHPを30%以下にすること。しかし戦闘を長引かせるのは得策ではない。攻撃形態の変化は、右の表で確認してほしい。飛行中に背後を取るとバックダッシュしてくるが、その直後に正面近距離から攻撃されると危険。また、ロックオンによる誘導弾は高確率で回避される。そこで一定距離を保ちつつ並んで飛行し、敵の進行方向の少し前にファイアーボールを放つ。これでダメージを与える方法が効果的。

**ブラックドラゴンの攻撃形態変化**

| ブラックドラゴンの状態 | 攻撃形態 |
|---|---|
| 飛行中 | 敵(レッドドラゴン)を前方一定距離に捉えると、通常弾を放つ |
| 静止 | 静止後に急上昇してため状態に入り、複数の誘導弾、または巨大な誘導弾を放つ |

**攻撃の種類と攻撃力**

| 攻撃の種類 | 攻撃力 |
|---|---|
| 通常弾 | 8 |
| 特殊誘導弾(複数) | 7 |
| 特殊誘導弾(大) | 13 |

## ブラックドラゴンの攻撃パターンを読む

ブラックドラゴンは特殊誘導弾を放つ前に必ず上昇して、ためモーションに入る。このときは無防備となり、攻撃のチャンスだ。攻撃力の高いファイアーボールを打ち込もう。またこのモーション中に攻撃すれば、敵の誘導弾の発射をキャンセルできる。ただし、キャンセル後に通常弾を放ってくることが多いので注意。上記の先読み攻撃と絡めて実践しよう。



ブラックドラゴンは、誘導弾を高確率で回避する。攻撃はファイアーボールで。

monster

### ブラックドラゴン ～イウヴァルトと契約を交わした仇敵～

誇り高いドラゴン族にあってもっとも凶暴。エンパイア・ドラゴンとは比較にならないほどの戦闘能力を持ち、甘く見ていると命を落とすことになるだろう。人間を捕食することを好み、いつしか帝国と密接な関係を持つようになる。カイムの両親であるカールレオン国王と王妃を殺害したのは単なる捕食行動ではなく、おそらく帝国の意図によるものだろう。しかもイウヴァルトとの契約の裏には、司教の影がありありと見える。もちろんブラックドラゴン自身が、イウヴァルトの負の感情、嫉妬や利己的な部分に強く惹かれたことに疑いの余地はないが……。

ブラックドラゴン



ミッション攻略編

## 【第六章】

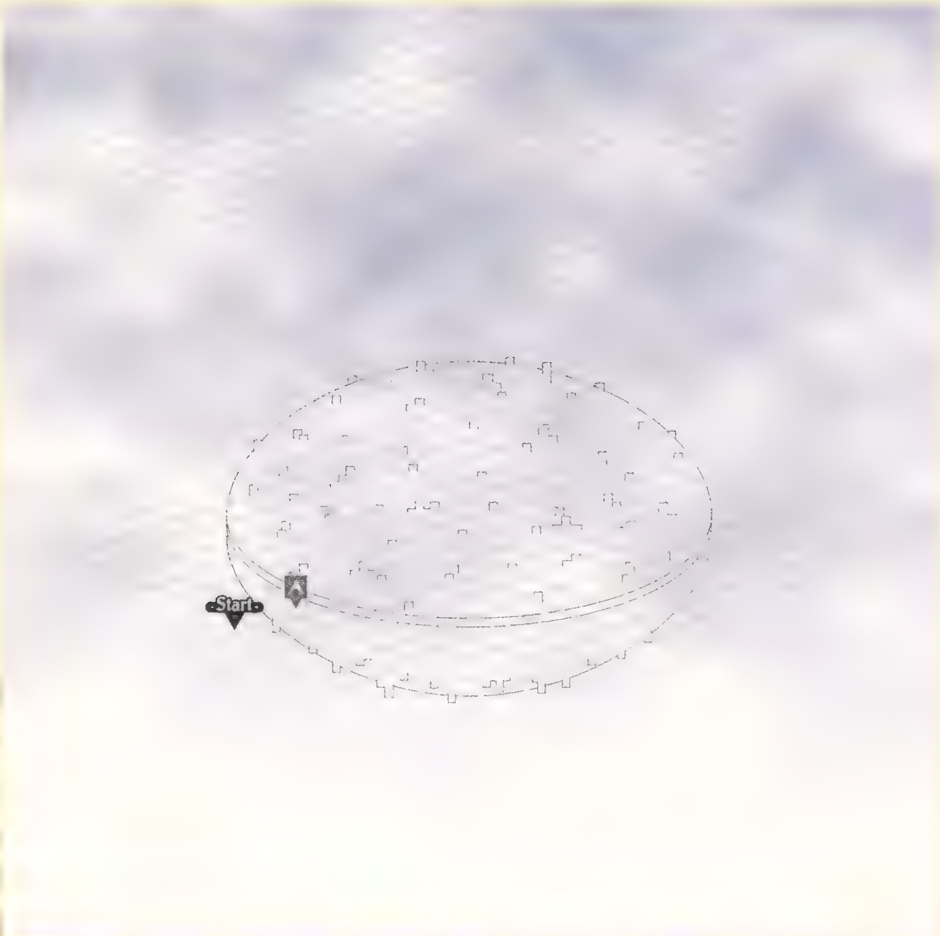
| 第3節 | 定め | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 要塞内の砲台を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 140% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力142 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:50体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| エンパイア・ドラゴンリーダー | × | 7 | 上空用・砲台 | ○ | 43 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

イウヴァルトとブラックドラゴンを撃退したカイム達は、気流を利用して空中要塞の中へと向かう。そこに囚われているフリアエを救出し、最後の封印を守るために。しかし要塞の周囲にはエンパイア・ドラゴンリーダーの集団が、要塞内には敵の侵入を防ぐ膨大な数の砲台が配置されており簡単に近づくことはできない。ミッションのクリア条件は、要塞中枢部の砲台をすべて撃破すること。注意したいのは、要塞の外にいるエンパイア・ドラゴンリーダーや要塞内部の砲台はターゲットではないということだ。とくにエンパイア・ドラゴンリーダーは性能が高いので、無理に戦う必要はない。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

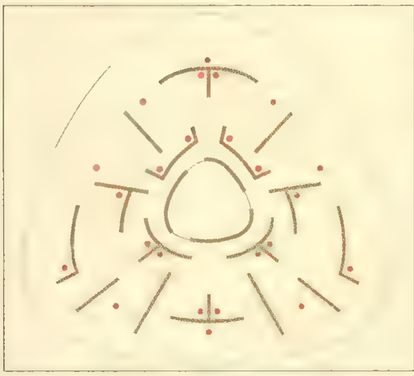
要塞中枢の砲台19機を全滅させる

CHECK POINT

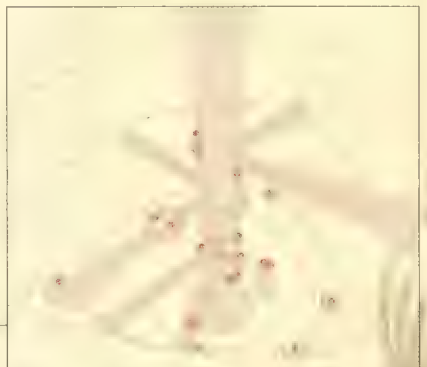
### 要塞内の上空用・砲台の倒し方

要塞内部にある24機の砲台はターゲットではない。しかしターゲットである中枢部の砲台を効率よく倒すために、できるだけ多く倒しておいたほうがいい。なぜなら魔法を使用できるからだ。中枢部に突入する前に魔法を使っておけば、その後の戦闘が非常に楽になる。しかも要塞内部の砲台の攻撃は直線的で容易に避けることができるし、戦うべき相手は常に1基ずつだ。ただ壁の向こう側にある砲台に照準が合うことが多いので、狙いたい対象にこまめに切り替えること。画面に示される矢印は気にせずに、外側から順に撃破していけばいい。

中枢部には19機の砲台がある。ここは全体が吹き抜けのような構造になっており、あらゆる角度から大砲が飛んでくる。非常に狭く、邪魔な突起物も多いため戦いにくい。まずは魔法で少しでも砲台を減らしてから侵入するこよ。また砲台よりもドラゴンが下にいると視界の外から攻撃されてしまうため、なるべく上に移動し、上層の砲台から撃破していこう。



空中要塞内部



空中要塞中枢

※●は上空用・砲台の位置を表す

# 【第六章】

| 第4節 | 汚れた祈り | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2Fのワーカーをすべて倒し、祭壇の扉を開く鍵を手に入れる(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 20分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV44 |
| 隠し武器 | 焔の簧(LONG SWORD/2Fのワーカーを全滅させると中央の部屋に出現) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:294体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ワーカー | ○ | 16 | クリムゾン・シールド | × | 20 |
| シルバー・ポーン | × | 187 | エンパイア・ガード | × | 26 |
| クリムゾン・キング | × | 36 | プリースト | × | 9 |

MAP DATA




※鍵が入った宝箱は、2Fのワーカーをすべて倒すと出現する。

## ミッションの流れ

空中要塞の内部に乗り込んだカイム。フリアエが囚われている祭壇は目の前だ。最後の封印、いや最後の肉親を守るために、カイムはひたすら突き進む。ミッションクリアの条件は、2Fの四隅にある操作室のワーカーをすべて撃破して祭壇の扉の鍵を手に入れ、3Fの目的地へと向かうこと。制限時間は20分しかない。1Fの敵は無視して、ひたすら2Fを目指そう。とはいっても狭い部屋の中に帝国軍兵士が密集しているため、戦闘を回避できない場所も多々ある。威力の高い武器を装備し、強力な契約者の力を借りつつ先に進むしかない。クリアすれば、フリーミッションが追加される。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

2Fに進む
↓
2Fの四隅の部屋にいるワーカー16体を全滅させる
↓
祭壇の鍵を手に入れて3Fに進む
↓
目的地に向かう

## 効率のよい戦い方

このような制限時間の短いミッションにも隠し武器やシャドウが用意されている。シャドウは別としても、武器の出現条件はクリア条件と連動しているため、絶対に手に入れておきたい。2Fのワーカーをすべて全滅させると3Fへ上がる階段の前に宝箱が出現するので、それを取るだけだ。またうまく戦えば、制限時間内にすべての敵を倒してクリアすることも可能。クリムゾン・キングやクリムゾン・シールドは契約者に任せ、カイムに威力の高い武器を装備させておけばいい。おすすめの武器は第四章で手に入る「日出国の魔刃」。間違ってもここで武器を成長させようなどと考えてはいけない。


危なくなったら契約者を召喚。クリムゾン系の敵は彼らに任せてしまおう。


敵を全滅させてクリアすることも可能。武器は使い慣れたものを装備しよう。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット　—クリムゾン・シールド—

空中要塞の1Fでカイムに突進してくる赤い盾、それがクリムゾン・シールドだ。基本的にナイト系ユニットの突撃と同じなのだが、敵が密集した狭い室内で突進してくるため逃げ場がないことが多い。さらにHPが高く、魔法も反射してしまう。契約者に任せてしまうのがベストだが、契約者に魔法を使わせるときは、少し離れた位置から狙うこと。距離が近すぎるとやはり突撃を食らってしまうからだ。


クリムゾン・シールド

## 【フリーミッション】

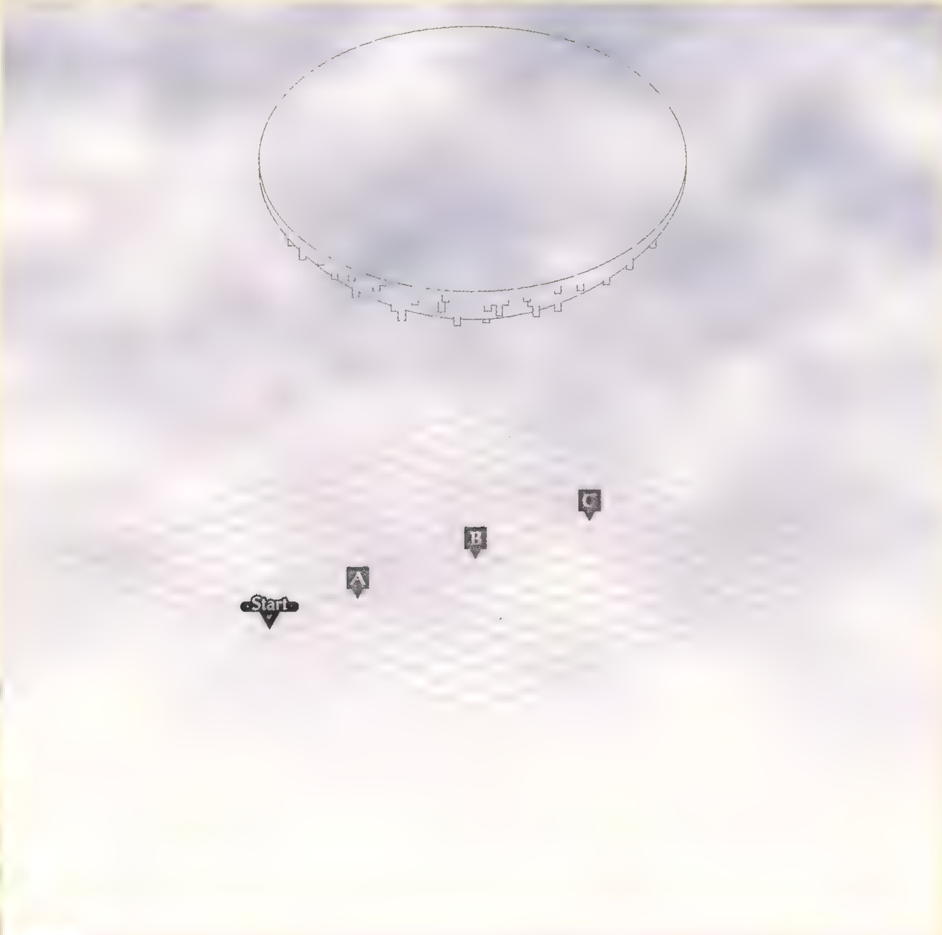
| — | 空中要塞(空中要塞内部) | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 190% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力140~160 |
| 隠し武器 | 堕天使の槍(SPEAR/HPを75%以上残してクリアする) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:17体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| 空中兵器(大) | ○ | 5 |
| グリフォン | ○ | 2 |
| ビホルダー | ○ | 4 |
| ポイズン・ビホルダー | ○ | 3 |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 3 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第2節クリア後に追加される空中戦タイプのフリーミッション。空中要塞を護衛するため、帝国の空中精鋭部隊が出現した。敵の数は少ないが、そのすべてが要注意の実力を持つ。精鋭部隊の名に恥じない顔ぶれだ。ただしクリアするだけなら、第2節クリア後のドラゴンで十分戦える。このミッションを何度もプレイして、ドラゴンを鍛えておくといい。またホーミング弾の避け方や側面に回りこまれたときの照準の切り替えなど、空中戦での実戦テクニックを磨いておこう。第七章に進むまえに、できればドラゴンの攻撃力を160以上にしておきたい。こうしておけば、隠し武器を入手するのも楽になる。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す

## 敵の特性に合わせた攻撃を

このミッションに登場する敵はいずれも強敵だ。一瞬たりとも気が抜けない。しかしこんなときこそ、冷静に敵の動きを見て対処する必要がある。まずA地点のグリフォンやC地点のエンパイア・ドラゴンは、ドラゴンの側面や背後に回り込んでくることが多い。こうなると視界の外から攻撃されてしまうので、すばやく照準を切り替えて攻撃しよう。またエンパイア・ドラゴンはこちらの動きを追う性質があるので、1体ずつおびき出して攻撃するといい。ポイズン・ビホルダーは、赤く輝いているときに攻撃すると死亡ホーミング弾を放つので注意すること。空中兵器(大)は魔法で一気に片づけよう。



ポイズン・ビホルダーの死亡ホーミング弾は強烈。絶対に撃たせたくない。



エンパイア・ドラゴンと戦うときは、側面や背後から狙いを定めよう。

## 何度もプレイしてドラゴンを強化

隠し武器を入手するためには、ドラゴンのHPを75%以上残してクリアする必要がある。そのためにはこれまでに培ったあらゆる空中戦のテクニックを駆使して、敵の攻撃を避けなければならない。直進弾はスライドで、ホーミング弾は引きつけてからダッシュでよける。また敵が側面に回りこんだら方向転換しつつ照準を切り替え、混戦になったら魔法を放つなど、頭ではなく身体で反応できるくらいにしておきたい。もちろん「EASY」モードで武器を入手してもいいが、その後何度もプレイしておこう。このミッションはミッションレベルが高いので、ドラゴンの経験値稼ぎにも最適なのだ。



大事なのは集中力。何度もプレイしてテクニックを身につけておこう。



苦労して入手した武器ほど愛着がわく。地上戦で成長させよう。

ミッション攻略編

## 【フリーミッション】

| ―― | 空中要塞(空中要塞内部) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所のターゲットを全滅させる | | |
| 制限時間 | 20分 | スフィア | 2個 |
| 目標LV(カイム) | LV46 | | |
| 隠し武器 | 招雷の槍(SPEAR/ターゲット以外の敵150体を倒すと2F北西の部屋に出現) | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:193体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 151 |
| プリースト | × | 2 |
| クリムゾン・キング | × | 14 |
| クリムゾン・シールド | × | 20 |
| エンパイア・ガード | ○ | 6 |

### MAP DATA




※シャドウは残り時間5分を切ると2F中央の部屋に出現する

## ミッションの流れ

第4節クリア後に追加される室内戦タイプのフリーミッション。舵手を失った空中要塞は危険な状態にあるらしい。時間内に要塞内の敵を一掃して脱出するのが目的だ。制限時間は20分。使用されるマップは第4節と同じ。今度は3Fから1Fへと降りていくことになる。このマップは今後も何回か使用されるので、各階層の位置関係をよく把握しておこう。また各階層の下り階段付近にはターゲットが配置されており、これらの敵をすべて撃破しないとクリアすることはできない。なお、隠し武器を手に入れる場合は、ターゲットを全滅させてはならない。1Fのターゲットを残した状態で回収しよう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

3FのA地点のターゲット1体を倒す
↓
2FのB地点のターゲット2体を全滅させる
↓
1FのC地点のターゲット3体を全滅させる

## 各階の敵の配置

このミッションはクリアするだけなら簡単だが、武器を入手したりシャドウと戦うとなると、難易度が一気に跳ね上がる。そこで事前に各階の敵の配置を頭に入れておこう。まず3Fにはシルバー・ポーン6体とエンパイア・ガードが1体。これは問題ない。2Fにはシルバー・ポーン52体、プリースト2体、エンパイア・ガード2体の計56体が配置されている。最後の1Fが問題だ。ここにはシルバー・ポーン151体、クリムゾン・キング14体、クリムゾン・シールド20体、エンパイア・ガード3体の計130体がいる。1Fのクリムゾン・シールドは固まっているので、ここだけ契約者を召喚するといいだろう。



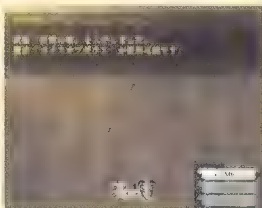
プリーストは攻撃範囲が非常に広い。早めに倒しておきたい相手だ。



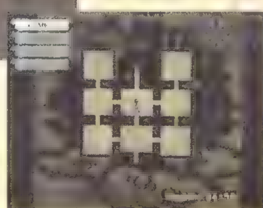
クリムゾン・シールドは戦いにくい相手。契約者の魔法で片づけよう。

## 隠し武器とシャドウ

このミッションにも隠し武器とシャドウが用意されている。まず武器は、ターゲット以外の敵を150体倒したときに2F北西の部屋に出現する。敵を150体倒したときには1Fにいるはず。つまり一度1Fまで下り、そこから2Fへ戻る必要があるのだ。シャドウとの戦闘も同時にこなすなら、上記の敵の数を参考にして効率よくプレイしたい。条件はシビアだが重宝する武器なので、絶対に手に入れておこう。シャドウは残り時間が5分を切ったときに、同じく2Fの中央の部屋に出現する。シャドウとの戦闘を終えると残り時間は4分。シャドウ戦のまえに1Fのターゲット以外はすべて片づけておこう。



隠し武器「招雷の槍」は非常に優れたスピア。ぜひとも入手しておきたい



シャドウはこの位置に出現する。戦うならクリア直前の状況で訪れよう。

# 【第七章】

| 第4節 | 哀しみの空 | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|
| クリア条件 | ブラックドラゴンのHPを20%以下にする(4分30秒以内に倒すと第九章へ) | | |

| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 150% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力160~180 |
|---|---|---|---|---|---|
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ブラックドラゴン | ○ | 1 |

MAP DATA



## ブラックドラゴン　〜仇敵との再戦〜

ブラックドラゴンとの再戦。ミッションのクリア条件は、ブラックドラゴンのHPを20%以下にすること。しかし勝負は本節でもつかず、最終決戦の第九章第3節へ持ち越される。ただし本節から第九章へ進むためには、4分30秒以内にクリアすることがさらなる条件となる。強敵ブラックドラゴンとの戦闘を有利に進めるには、レッドドラゴンの攻撃力を上げておきたい。目標レベルは攻撃力160〜180。戦闘を長引かせると危険も増すので、短時間で沈黙させよう。ブラックドラゴンの攻撃力は、前回（第六章第2節）の1.5倍になっており、ダメージを最小限に抑えることも重要だ。ただし攻撃形態には変化がないので、挙動を把握して冷静に戦おう。

**ブラックドラゴンの攻撃形態変化**

| ブラックドラゴンの状態 | 攻撃形態 |
|---|---|
| 飛行中 | 敵（レッドドラゴン）を前方一定距離に捉えると、通常弾を放つ |
| 静止 | 静止後に急上昇してため状態に入り、複数の誘導弾、または巨大な誘導弾を放つ |

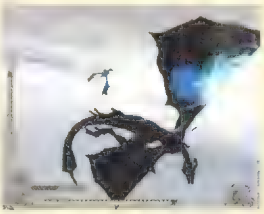
**攻撃の種類と攻撃力**

| 攻撃の種類 | 攻撃力 |
|---|---|
| 通常弾 | 12 |
| 特殊誘導弾（複数） | 10.5 |
| 特殊誘導弾（大） | 19.5 |

## ブラックドラゴンの攻撃パターンを読む

### ① 威力を増した攻撃に注意！

敵の攻撃力は前回の1.5倍で、通常弾でもあなどれない威力。攻撃は左右スライドとダッシュでかわすこと。ただし正面近距離から通常弾を放たれると回避が難しい。正面への接近は避けたほうが無難。また特殊誘導弾については、複数弾は速度が速く、単発弾は巨大で攻撃範囲が広い。放出させないことが重要だが、放出されたら回避を優先しよう。



ブラックドラゴンは前方一定距離に敵を捉えると、通常弾を放ってくる。

### ② 敵の挙動を先読みして攻撃

ブラックドラゴンの挙動でとくに重要な点は、こちらの攻撃に対する回避能力が高いということ。とくに正面からの攻撃やホーミング弾は高確率で回避される。攻撃がヒットしやすいのは、飛行中と特殊攻撃まえのためモーション時。旋回しながらブラックドラゴンの進行方向へファイアーボールを放つとヒットの確率が高く、また反撃への対処もしやすい。



ブラックドラゴンの進行方向に照準を合わせ、タイミングよく攻撃しよう。

### ③ ためモーション時は攻撃のチャンス

数少ない隙が、特殊誘導弾を放つまえのためモーション時だ。敵が急上昇したら、すかさずブラックドラゴンに照準を合わせて攻撃したい。素早く攻撃できれば、特殊攻撃もキャンセルでき一石二鳥。ロックオンによる誘導弾もヒットするが、威力を考えるとファイアーボールが勝る。ただし正面に位置していると反撃弾が来るので、回避準備をしておくこと。



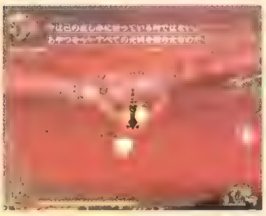
ためモーション時は隙が大きく、数少ない敵の弱点。攻撃のチャンスだ。

# ［第八章］ 封印

帝都に出現した「再生の卵」を破壊するため、カイムは飛び立つ。
しかしそこには「伝説の竜」の姿が。強大な力に挑む彼らに、新たな感情が生まれる。

## 第八章の流れ

帝都上空に出現した伝説のドラゴン。そして司教マナとの決戦。強大な敵との死闘を経て、カイムとレッドドラゴンの心は固く結ばれていく。そして崩壊しつつある世界をつなぎとめるため、レッドドラゴンは意を決する。第八章をクリアすると、最初のエンディングとなる。正気を取り戻すマナや人間を見下していたドラゴンの感情の変化など、見逃せないシーンが連続する。戦闘は「帝国都市」を中心に展開される。本章全9節中6節が戦闘となり、出現する敵はかなり手ごわい。まえもってフリーミッションなどでカイム、ドラゴンのレベルを上げておくのはもちろん、武器を成長させておくことも重要だ。



第1節から壮絶な空中戦が始まる。ドラゴンの攻撃力を上げて挑みたい。



マナを追い詰めたカイム達。ヴェルドレはマナに封印を施そうとするが……。

### ◉ 第八章のフリーミッション ◉

帝国都市（上空） 空中戦 ➡P300
［追加条件］第八章第1節をクリアすること

帝国都市（破壊された帝都） 地上戦 ➡P302
［追加条件］第八章第4節をクリアすること

帝国都市（帝都・祭壇） 地上戦 ➡P304
［追加条件］第八章第6節をクリアすること

### ◉ 第八章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | 人ならざるもの | 空中戦 | ➡P288 |
| 第2節 | 伝説への挑戦 | 空中戦 | ➡P290 |
| 第3節 | 旧き都 | 空中戦 | ➡P292 |
| 第4節 | 悦びを知らず | 地上戦 | ➡P294 |
| 第5節 | 静謐な棺 | 地上戦 | ➡P296 |
| 第6節 | あがき | ムービー | |
| 第7節 | 墓場なき戦い | 空中戦 | ➡P298 |
| 第8節 | 業垢 | イベント | |
| 第9節 | 閉じた魂 | ムービー | |

↓
エンディング1へ

## ストーリーの分岐とミッションについて

第八章ではストーリーの分岐はなく、節順にミッションをクリアし、エンディング1を見ることになる。第九章以降へ進むには、ここでエンディングを見ておくことがひとつの条件となるため、エンシェントドラゴンとマナを必ず倒しておかなければならない。第七章で対決した仇敵ブラックドラゴンとの決戦は、第九章へ進んでから。まずは目の前の強敵との対決に注力しよう。ただしエンディングに続く章だけあり、それらの敵以外もかなり強力だ。第1節からの空中戦3連戦では、強力なモンスター達が同時に攻撃してくるので要注意。ドラゴンを自在に操ること、そして十分な攻撃力が必要だろう。地上戦では、第5節がとくにきびしいものとなる。フィールドが狭いうえに、敵も強敵が揃う。武器の選択を的確に行い、契約者の力を借りて戦況を有利に運びたい。



帝都上空に集結するモンスターたち。やみくもに突っ込むのは危険だ。

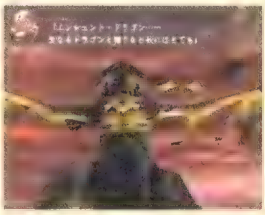


祭壇前での地上戦では、強敵がつぎつぎに現われる。武器の選択が重要となる。

## 第八章のストーリー展開

### 帝国都市へ。伝説に挑む

帝国軍により破壊された都市、帝都。そこにはすでに「再生の卵」が出現していた。イウヴァルトは消息を絶った。もはや「再生の卵」破壊し、そして司教マナを倒す以外に、残された道はない。しかし、帝都に舞い降りようとするカイム達の前に、エンシェントドラゴンが立ちはだかる。「再生の卵」に誘われ降臨した伝説の存在に、レッドドラゴンは恐れおののく。そんなレッドドラゴンをカイムは勇気づける。伝説に挑むとは愚かな行為。自嘲するレッドドラゴンは意を決し、伝説に挑んでいく。カイムとともに。



レッドドラゴンでさえも恐れるエンシェントドラゴン。その攻撃力は強烈だ。



ヴェルドレの呪文をものともせず巨大化するマナ。弱点を見つけることが先決。

### 世界を救う者

レッドドラゴンの炎に屈したマナは正気に戻る。「神」により洗脳されていたマナ。人間を抹殺し世界を再生するために、神は彼女を洗脳したのか……。惨事の元凶を倒したレッドドラゴンは、女神の代わりに封印となることを告げる。人間のため、そして世界のため。誇り高きドラゴンとカイムの間に生まれた感情。それは「愛」といってもいいだろう。ヴェルドレによって封印を施されたレッドドラゴンは、最期の言葉を残して光となる。「アンヘル、それが我が名だ。さらばだ、馬鹿者」。



人間を見下していたレッドドラゴンだったが、カイムにみずからの名を言い残す。

# 【第八章】

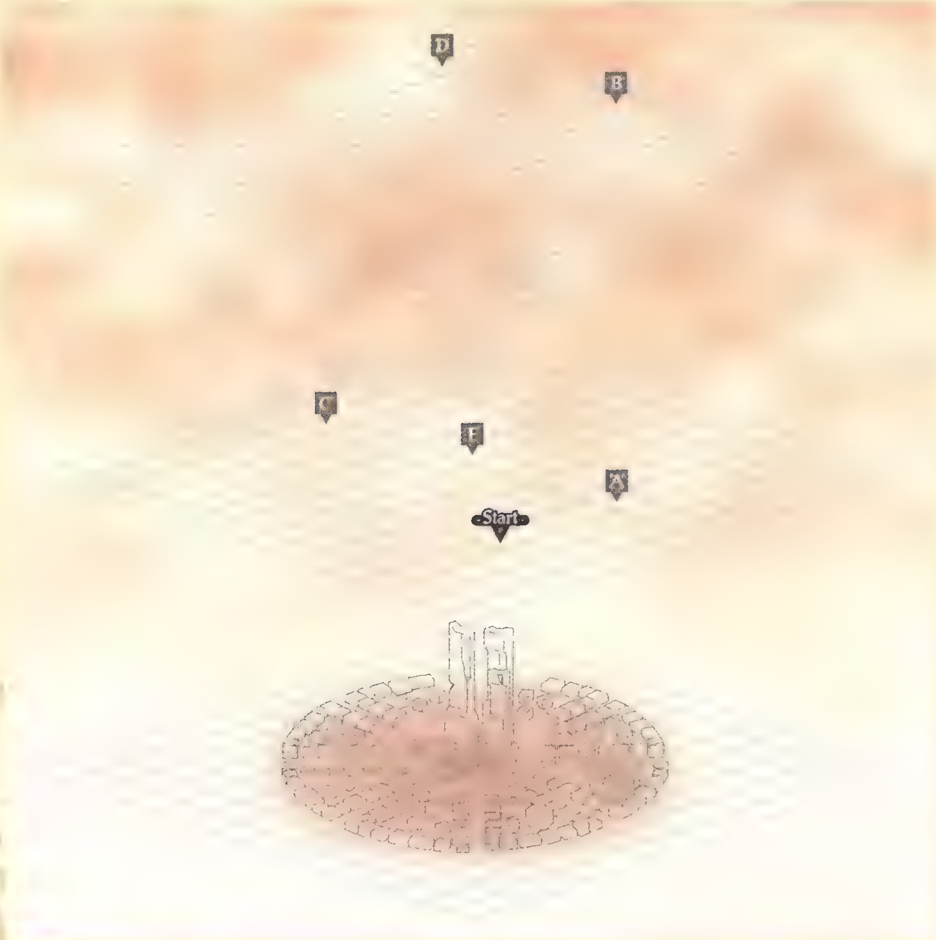
| 第1節 | 人ならざるもの | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させる(クリア後にフリーミッション追加) | | |

| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 180% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力180 |
|---|---|---|---|---|---|
| 隠し武器 | なし | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数:141体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ゴースト | ○ | 48 |
| C・ガーゴイルキューブ | ○ | 16 |
| ガーゴイルキューブ | ○ | 32 |
| バット | ○ | 32 |
| ガーゴイル | ○ | 1 |
| スピリット | ○ | 6 |
| エンパイア・ドラゴンリーダー | ○ | 6 |

## MAP DATA



## ミッションの流れ

帝都は「再生の卵」で埋め尽くされた。その光景は最後の封印が解かれたこと、つまり女神フリアエの命が完全に絶たれたことを意味する。哀しみに打ちひしがれるカイムをドラゴンが叱咤する。「女神の命を無駄にするな！　人類を救うためにすべての元凶である司教を捕えろ」と。今回のミッションは、帝都に降り立つために上空に出現した悪霊を全滅させることが目的。悪霊ばかりではなく、エンパイア・ドラゴンリーダーも含まれているようだ。しかし、第七章をクリアしたドラゴンは第三形態に変化しており、攻撃力もさらに上がっている。数に惑わされず、目の前の敵を確実に倒していこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
E地点の敵をすべて倒す

## A、B地点の戦い方

ドラゴンの攻撃力は飛躍的に上がったが、敵にダメージを与えられなければまったく意味がない。A、B地点で苦戦する相手は、おそらくゴーストとスピリットだろう。久々の登場なので、行動パターンを忘れてしまっている人も多いはず。ゴーストは殻が開いた瞬間を、スピリットは赤い尾を引いている瞬間を狙うこと。それ以外の状態では一切の攻撃が通じないのだ。このため、魔法を使ったあとも生き残っている確率が高い。ただしHPは低いので、パターンをつかめばすぐに倒せるはずだ。またA地点にはC・ガーゴイルキューブがいるが、この敵はガーゴイルを倒せば消滅するので、無理に戦うことはない。



ゴーストの輪の外側を回りながら、殻が開いた瞬間に攻撃を仕掛けよう。



ガーゴイルキューブはガーゴイルを倒したあとも消滅しない。要注意だ。

## C～E地点の戦い方

C地点からE地点にかけて苦戦しそうな相手は、やはりエンパイア・ドラゴンリーダーだろう。いずれのエリアでも3体ずつ出現するが、ホーミング弾を連発してくるので放っておくとたいへんなことになる。まずはこの敵をゴーストやスピリットから引き離すことが重要だ。わざと群れに接近したあと反転して遠ざかる。こうすると何体かが追いかけてくるので、1体ずつ倒せばいい。ただし正面からの攻撃はかわされやすいので注意。背後や側面からファイアーボールを撃ち込んでやろう。また魔法を使うなら、D地点がおすすめ。連続して2発使えば、このエリアの敵はほぼ全滅する。



ホーミング弾は視界の外から飛んでくることも。音をよく聞いておこう。



スピリットが青白く輝き始めたら注意。すかさず反転して距離を取ろう。

## 【第八章】

| 第2節 | 伝説への挑戦 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | エンシェントドラゴンを倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 100% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力185 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| エンシェントドラゴン | ○ | 1 |
| エンシェントビット | × | 無限増殖 |

MAP DATA



## V.S エンシェントドラゴン ～伝説のドラゴンとの戦い～

「再生の卵」に誘われるように下界に降りてきたエンシェントドラゴン。ドラゴンの中でもその存在は伝説となっており、生態は謎に包まれている。エンディング1を見るためには、強大な力を持ったエンシェントドラゴンとの戦いを避けて通ることはできない。しかし、むやみに戦いを挑むのは無謀と言える。敵の挙動を把握することが重要だ。

まずは右の攻撃形態の変化を頭に入れておこう。ミッション開始時は通常状態で現われ、こちらの攻撃が7回ヒットすると集合状態1に移行する。その後攻撃を1発でも当てるか、一定距離に近づくとはじけて高速移動状態に移行する。このときはエンシェントビットによって大量の誘導弾が放たれるので、逃げるよりは1発でも攻撃をヒットさせるか、接近して次の集合状態2に移行させたほうが有利。さらに攻撃をヒットさせるか、一定距離に近づけば通常状態に戻る。しかし、ダメージを与えることができるのは、巨大な姿をさらしている通常状態のみ。集合状態や高速移動状態にあるときは、攻撃がヒットしてもノーダメージとなる。さらにこれらの状態時には、敵のHPがわずかずつだが回復してしまう。短時間で片づけるために、ドラゴンの攻撃力を180以上にしておきたい。

### エンシェントドラゴンの攻撃形態変化

| エンシェントドラゴンの状態 | 攻撃形態 |
|---|---|
| 通常状態 | 正面からブレス攻撃、巨大魔法攻撃を行なう。ため状態及び攻撃時は無敵 |
| 集合状態1 | 通常状態で7回ダメージを受けると球状に。攻撃はなし |
| 高速移動状態 | 光る球になって高速移動。エンシェントビットが誘導弾を大量に放つ |
| 集合状態2 | 高速移動状態に攻撃を受ける、または一定時間経過で再び球状に。攻撃はなし |

### 攻撃の種類と攻撃力

| 攻撃の種類 | 攻撃力 |
|---|---|
| ブレス | 12 |
| レーザー(巨大魔法攻撃) | 24 |
| エンシェントビット誘導弾 | 4 |

## エンシェントドラゴンの攻撃パターンを読む

### ① 攻撃はファイアーボールで

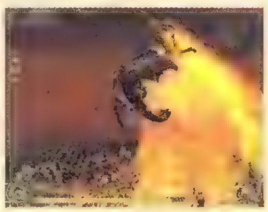
エンシェントドラゴン戦でやっかいなのは、周囲にいる無数のエンシェントビット。多重ロックオンを使うとこの敵ばかりに当たり、本体にダメージを与えることができない。しかもエンシェントドラゴンは攻撃形態変化の過程で最大数に復帰するので、攻撃してもメリットはほとんどない。本体への攻撃は、接近してファイアーボールを当てるように。



周囲の敵は無視して本体に接近し、ファイアーボールで攻撃していこう。

### ② 反転でブレス攻撃をかわし接近

敵のブレス攻撃は直前で反転すれば回避できる。敵がこちらに高さを合わせてくるので、回避後の攻撃がヒットしやすいのも利点。反転後すぐにファイアーボールで攻撃し、ダッシュで背後に移動、さらに攻撃というパターンが有効だ。しかし、正面近距離で巨大魔法を放たれると回避は難しい。ためモーションに入ったら、素早く敵の背後に移動したい。



ブレス攻撃は反転してかわし、素早くファイアーボールで反撃しよう。

## 【第八章】

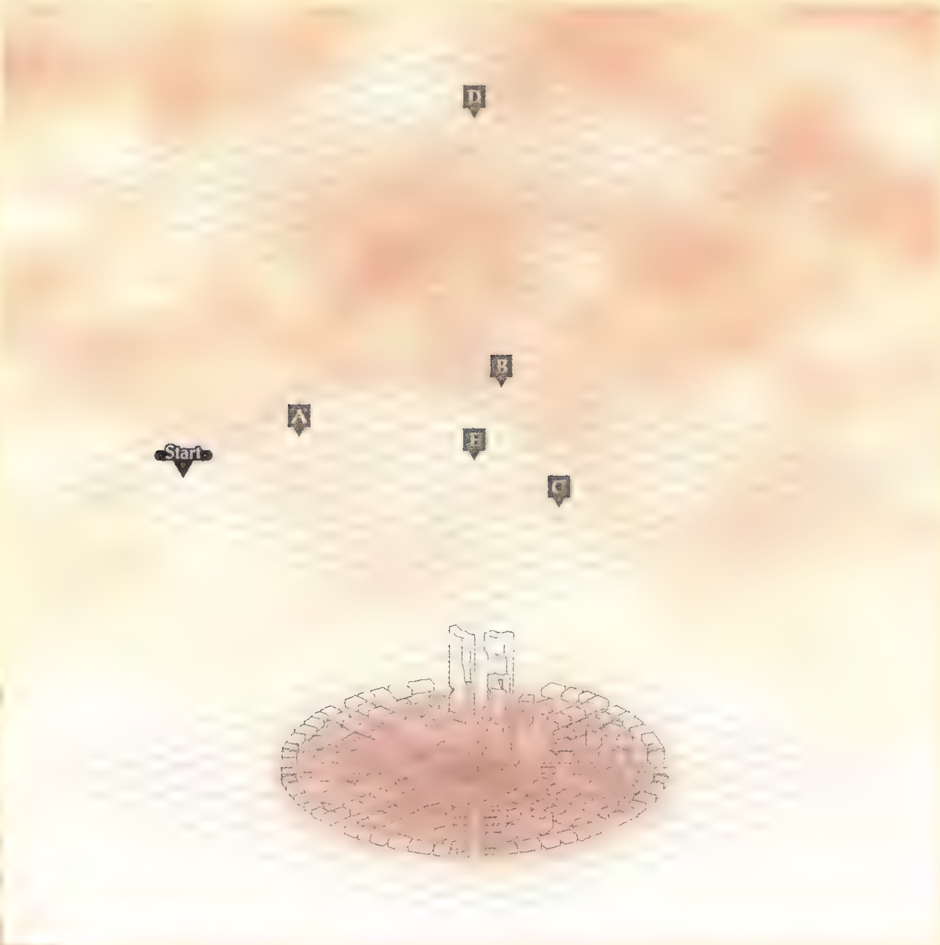
| 第3節 | 旧き都 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 180% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力190 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:85体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| バット | ○ | 36 | ガーゴイル | ○ | 5 |
| ビホルダー | ○ | 9 | スペクター | ○ | 2 |
| ポイズン・ビホルダー | ○ | 2 | スピリット | ○ | 2 |
| ゴースト | ○ | 29 | | | |

MAP DATA



## ミッションの流れ

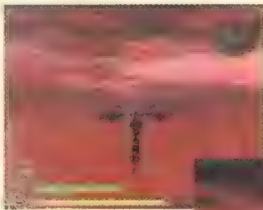
エンシェントドラゴンを倒したあと、カイムとドラゴンのあいだには信頼関係が芽生え始めていた。「生きる伝説」と呼ばれた最強の竜を倒し、自分が最強になったつもりでうれしがるドラゴン。それをやさしく見守るカイム。人間とドラゴンなど理解しあえない存在かと思われたが、お互いの感情を読み取れるほどふたりの距離は近づいていたのだ。帝都上空での3連戦の最終戦となる今回のミッションは、基本的には第1節と同じような展開になる。使用されるマップも同じだ。ただ敵の数は減っているが、個々のユニットは強力になっているので注意したい。苦戦するようなら、フリーミッションで鍛えてから出直そう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## A～C地点の戦い方

ドラゴンの自信たっぷりの言葉とは裏腹に、帝国軍の強さは衰えることを知らない。楽勝ムードで戦えるのはA地点のバットくらいだ。B、C地点では早くもホーミング弾の嵐に悩まされることになる。スライドとダッシュを使い分けて確実に避けよう。とくにC地点のポイズン・ビホルダーには要注意。ほかの敵がいるときは攻撃を控えたほうがいい。まわりの敵をさきに倒し、最後に色を確認しつつ攻撃しよう。赤く光っているときに攻撃すると、強烈な死亡ホーミング弾を食らってしまう。ただし単体で相手にするなら、あえてこの瞬間に攻撃し、前方にダッシュしながら切り抜ける戦法も効果的だ。



ポイズン・ビホルダーを攻撃するときは、基本的に白いときを狙うこと。



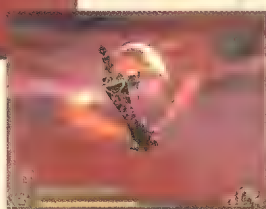
死亡ホーミング弾の追尾性能は非常に高い。つぎのエリアまで追ってくる。

## D、E地点の戦い方

D地点に到着したら、最初に魔法でバットの数を減らす。その後ガーゴイル、ゴーストの順に片づけよう。倒し方はこれまでに述べたとおりだ。問題なのはE地点のスピリットとスペクター。同時に相手をしていたら、いくらHPがあっても足りない。まずは背後に回りこむスペクターから叩く。できるだけほかの敵と引き離し、鎌を投げた瞬間にロックオンを放とう。時間はかかるがもっとも安全かつ確実な戦法だ。ドラゴンのHPに余裕があるなら、飛んでくる鎌を上下左右に避けながらファイアーボールで狙ってみよう。スピリットの倒し方は第1節と同じ。赤いときにギリギリまで引きつけて攻撃しよう。



スペクターに近づきすぎると直接鎌を食らう。鎌投げより威力が高い。



鎌を持っているときは無敵状態。すべての攻撃を跳ね返してしまう。

## 【第八章】

| 第4節 | 悦びを知らず | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所のターゲットを倒し、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV50 |
| 隠し武器 | 月光と闇(LONG SWORD/鍵を4つ集めると帝都右の路地に出現) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:213体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| アンデッド・ナイト | ○ | 36 | クリムゾン・ルーク | × | 108 |
| ブラック・オーガ | ○ | 12 | アーチャー | × | 57 |

MAP DATA




※A~E地点のターゲットを倒すと、それぞれ鍵が入った宝箱が出現する。

## ミッションの流れ

上空の敵を全滅させ、帝都に侵入したカイム達。しかし地上にも最強の軍勢が待ち構えていた。ミッションクリアの条件は、5つの鍵を手に入れて、目的地である神殿に向かうこと。シナリオ順にプレイしていると、第六章の第4節以来久しぶりの地上戦となる。だが敵の強さは格段に上がっているので、カイムや武器を鍛えてから挑もう。レベルはともかく、使用する武器の攻撃力は最低でも20以上ほしい。さらにできるだけ振りが速く扱いやすい武器がおすすめだ。ドラゴンも使用できるが、攻撃を反射する敵が多く狭い通路は飛べないため、カイムや契約者メインで戦うことになる。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点のターゲット4体を倒し鍵を手に入れる
↓
B地点のターゲット4体を倒し鍵を手に入れる
↓
C地点のターゲット4体を倒し鍵を手に入れる
↓
D地点のターゲット4体を倒し鍵を手に入れる
↓
E地点のターゲット4体を倒し最後の鍵を手に入れる
↓
目的地に向かう

## 扱いやすい武器を装備する

基本的な進行フローは上記のとおり。A〜D地点のターゲットを倒し、宝箱から「鍵」を手に入れる。「鍵」を4個集めるとE地点にもターゲットが出現するので、これも全滅させる。こうして5つ目の「鍵」を手に入れ、神殿へと向かうのだ。ターゲットとなっているアンデッド・ナイトはもちろんだが、A〜D地点の手前に出現するブラック・オーガ、中央の広場に出現するクリムゾン・ルークも強敵。カイムで戦う場合は、威力が高く扱いやすい武器を装備させておこう。使用できる魔法も重要な判断基準だ。おすすめは「日出国の魔刃」か「招雷の槍」。どちらもレベル3以上にしておきたい。



「日出国の魔刃」は魔法も強力。第四章で入手でき、最後まで使える武器だ。



「招雷の槍」は、第六章のフリーミッションで入手することができる。

## 隠し武器の入手法

ミッションに隠されている武器「月光と闇」は、非常に扱いやすいロングソード。入手方法は、ミッションクリアの条件と直結している。A〜D地点の「鍵」を入手すると、E地点のターゲットと同時に出現するのだ。目的地から離れた場所に出現するので、絶対に取り忘れのないように。またこの武器も最後まで十分使えるので、入手したらすぐに鍛えておきたい。このゲームでは初期装備の「カイムの剣」を除くと全部で64本の武器を入手できるが、最後まで使用できる武器は意外と限られている。もちろん好みもあるが、どんな状況でも使える武器を何本かレベル4の状態にして、つねにストックしておこう。



威力や魔法だけでなく、フィニッシュブローも判断基準のひとつだ。



入手した武器は、女神の城のフリーミッションでレベルアップさせよう。

## 【 第八章 】

| 第5節 | 静謐な棺 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 9回出現するターゲットをすべて倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV52 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:88体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| エンパイア・ガード | ○ | 12 | ネクロマンサー | ○ | 8 |
| アンデッド・ナイト | ○ | 30 | レイス | ○ | 38 |

### MAP DATA




●出現する敵の構成

| 出現順 | 名称 | 出現数 |
|---|---|---|
| 1回目 | エンパイア・ガード | 6 |
| 2回目 | アンデッド・ナイト | 12 |
| 3回目 | アンデッド・ナイト | 12 |
| 4回目 | アンデッド・ナイト | 6 |
| | エンパイア・ガード | 3 |
| 5回目 | ネクロマンサー | 2 |
| | レイス | 8 |
| 6回目 | ネクロマンサー | 2 |
| | レイス | 8 |
| | エンパイア・ガード | 3 |
| 7回目 | レイス | 6 |
| 8回目 | ネクロマンサー | 2 |
| | レイス | 8 |
| 9回目 | ネクロマンサー | 2 |
| | レイス | 8 |

※ターゲットは9回に分かれて出現する。5、6、8、9回目に出現するレイスはターゲットではない。

## ミッションの流れ

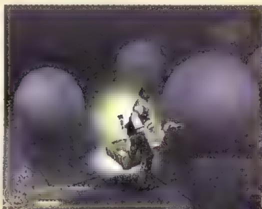
ついに神殿へとたどり着いたカイム達。そこで目にしたものは、すべての元凶である司祭マナの姿だった。しかしマナはカイム達の侵入に驚く様子もなく、祭壇の前で踊り続ける。側近の精鋭部隊と悪霊に護られながら……。いよいよ最後の地上戦。狭い神殿内での戦いとなる。ミッションをクリアするには、マップ内に計9回出現するターゲットをすべて倒さなければならない。基本的に前半の4回はエンパイア・ガードとアンデッド・ナイトが、後半の5回はネクロマンサーとレイスがターゲットとして出現する。5、6、8、9回目はターゲットのネクロマンサーさえ倒せば、周囲のレイスは消滅する。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

9回出現するターゲットをすべて倒す

## カイムと契約者の役割分担

前半はカイムで、後半は契約者を召喚しながら戦うのがベスト。契約者を召喚できないと非常にきびしい戦いを強いられるので、必ず事前にレオナールかアリオーシュを仲間にしておこう。前半戦の強敵は12体出現するアンデッド・ナイト。ただしこの敵はポイントに近づかないと出現しないので、1部隊(2体)ずつ出現させて戦うといいだろう。強力な魔法が使える武器を装備している場合や契約者を召喚しているなら、まとめて数部隊を相手にしてもかまわない。後半戦は魔法を飛ばしてくるネクロマンサーと、それを取り囲むレイスに悩まされる。ただし契約者の魔法なら一発で全滅させることができる。



スフィアは1個しかない。後半戦に備えて温存しておくこと。



ターゲットであるネクロマンサーさえ倒せば、まわりのレイスは消滅する。

## CHECK POINT

### 要注意ユニット　ーネクロマンサーー

初登場となるネクロマンサー。魔法を飛ばしてくる敵ユニットの中では最強で、HP自体はさほど高くないが、カイムの武器攻撃に対する耐久力が高い。これまでの魔法ユニットよりは、倒すのに時間がかかるはずだ。また周囲にレイスを従えているため、思うように狙いを定められない。さらにカイムの魔法も反射するのだ。強力な武器を装備して速攻で倒すか、苦戦するようなら契約者を召喚したほうがいい。



ネクロマンサー

## 【第八章】

| 第7節 | 墓場なき戦い | | | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 巨大化したマナを倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 240% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力220 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| マナ | ○ | 1 | | | |

MAP DATA



## VS マナ ～巨大化したマナとの戦い～

巨大化した司教マナとの決戦。エンシェントドラゴン戦に続ききびしい戦いとなるが、エンディング1を見るためには、避けて通れない。マナの攻撃形態の変化は、HPの残量によって変化する。具体的には、マナはHPの残量が2/3(第1形態)までは複数の強力な誘導弾による攻撃を、2/3～1/3まで(第2形態)は水平のリング攻撃を、1/3以降(第3形態)はランダムのリング攻撃を行なう。また第1形態時の攻撃の前後と、第1形態から第2形態に移行する際にバリアを張り、このときは攻撃を受け付けない。いずれの場合もバリアに触れると押し戻されるが、ダメージはない。戦闘を有利に展開するには、レッドドラゴンの攻撃力、HP量をできるだけ上げておくことが必要だ。

**マナの攻撃形態変化**

| マナのHP | 攻撃形態 |
|---|---|
| 2/3以上 | 誘導弾を放ち、バリアを張る |
| 2/3～1/3 | 水平のリング攻撃。高さはランダム。リングは破壊不可 |
| 1/3以下 | ランダムのリング攻撃。リングは破壊不可 |

**攻撃の種類と攻撃力**

| 攻撃の種類 | 攻撃力 |
|---|---|
| 誘導弾 | 17 |
| リング | 31 |

## マナの攻撃パターンを読む

### ① 誘導弾をかわしてマナに接近

強力な誘導弾で攻撃してくる第1形態では、できるだけダメージを受けないことが重要だ。誘導弾はスライドとダッシュでかわし、マナに密着してファイアーボールを打ち込む。どうしても誘導弾に当たる場合には、スライド直後に◎ボタンを押してターゲット解除、そしてダッシュ、といった方法が有効。誘導弾をかわしたらすぐにR2ボタンでマナを捕捉すること。



ロックオンはせずに、密着してファイアーボールで攻撃したほうが効果的。

### ② リング攻撃をかわす方法

第2、第3形態のマナが放つ呪文リングは非常に強力で、当たるとダメージは大きい。このリングはギリギリまで引きつけてスライド移動すれば、かわすことができる。ただし複数同時に放たれた場合は、かわすことが難しいので注意すること。いずれの形態時も、限界まで遠ざかればリングは届かない。危なくなったら態勢を立て直して再度攻撃するといいだろう。



マナが放つリングは直前まで引きつけ、スライド移動でかわしていこう。

### ③ リングの隙間を縫って攻撃

第2形態時は、リングをかわしてマナに密着し連続でファイアーボールを打ち込んでいく。密着するとターゲット捕捉がずれてくるので、R2ボタンで調整すること。第3形態でランダムに放たれるリングだが、時折マナへの進路が広がるため、その穴を突いて攻撃しよう。ただし密着は危険。ロックオンしつつ接近し、戻りながら誘導弾を放つのも有効だ。



リングの穴を突いて攻撃。最後に大魔法攻撃でとどめを刺してもいい。

## 【フリーミッション】

| — | 帝国都市(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 2ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 210% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力200～220 |
| 隠し武器 | 少年の欲望(SWORD/HPを50%以上残して5分以内にクリアする) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:119体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| サイクロプス | ○ | 2 | ゴースト | ○ | 36 |
| スペクター | ○ | 1 | S・ガーゴイルキューブ | ○ | 80 |

MAP DATA




❖サイクロプスは、A地点の敵を全滅させると出現する。

## ミッションの流れ

第1節クリア後に追加される空中戦タイプのフリーミッション。帝都上空で亡霊と人造兵器が狂喜しはじめた。世界が秩序を失ったいま、闇のものである彼らは至福の時を迎えているのだろう。ミッション進行は極めて単純。2ヵ所に出現する敵を全滅させるだけでいい。しかしA地点にはスペクターをはじめ100体を超す敵が待ち構えており、B地点では2体のサイクロプスを同時に相手にしなければならない。さらにミッションレベルが200%を超えているため、すべての敵がノーマル時の倍以上強くなっている。クリアするには、ドラゴンの攻撃力を最低でも200以上にしておく必要があるだろう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
サイクロプスを全滅させる

## 確実に敵を全滅させてドラゴンを強化

まずは武器を入手することは気にせずに、とにかく敵を全滅させることに専念したい。第7節のマナ戦に向け、ドラゴンを鍛えておくことが先決だ。A地点では邪魔になるスペクターをおびき出して叩き、その後S・ガーゴイルキューブを倒しつつ、魔法ゲージがたまったら惜しみなく使う。こうすれば最後にゴーストが残るはず。ゴーストは殻が開いた瞬間を狙い、1体ずつ確実に倒していこう。サイクロプス戦では、2体そろっているあいだは無理は禁物。時間がかかるが、最初の1体目はロックオンで慎重に倒そう。残り1体になったら背後に回りこみ、ファイアーボールを連続して撃ちこもう。



スペクターへの接近は禁物。必ず距離を取ってロックオンで攻撃しよう。



単体のサイクロプスは敵ではない。背後からファイアーボールを撃て!

## 隠し武器を入手する

このミッションで武器を入手するのは、マナを倒すよりも難しい。HPを50%以上残した状態で5分以内にクリアしなければならないのだ。「EASY」でプレイしない限り、第三形態になったばかりのドラゴンでクリアするのは不可能といえる。マナ戦を終え、攻撃力が220以上になってから挑戦しよう。短時間でクリアするには、S・ガーゴイルキューブ以外の敵はすべてファイアーボールで倒したほうがいい。多少のダメージは恐れずに、ひたすら敵に接近しよう。ただしサイクロプスのレーザーだけは確実に避けること。レーザーをためるモーションに入ったら、背後や側面から攻撃を1発当ててキャンセルさせよう。



A地点では敵の真っただ中に侵入し、ゴーストを接近戦で倒してしまおう。



レーザーをため始めたらとにかく攻撃。絶対にレーザーを撃たせるな!

## 【フリーミッション】

| — | 帝国都市(破壊された帝都) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|
| クリア条件 | マップ内のすべての敵を倒す | | |

| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV54 |
|---|---|---|---|---|---|
| 隠し武器 | 霞切り(POLE AXE／2分以内にマップ北部にある祭壇前にたどり着く) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数：296体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| アンデッド・ナイト | ○ | 12 |
| ブラック・オーガ | ○ | 4 |
| クリムゾン・ボーン | ○ | 236 |
| レイス | ○ | 44 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

栄華を誇った帝都も、今は見るも無残な廃墟に変貌していた。すべては「天使の教会」の、いや悪の司教マナの暴走によるものだ。カイム達は、廃墟をさまよう呪われた帝国兵士を一掃する。第4節クリア後に追加される地上戦タイプのフリーミッション。クリア条件はマップ内のターゲットを倒すことだが、出現する敵がすべてターゲットなので、マップ内に配置された296体の敵を全滅させねばならない。またこのミッションには武器が隠されており、2分以内にA地点に到着すれば出現する。このため、A地点からマップを南下するルートを取るといいだろう。A地点まではドラゴンで移動しよう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

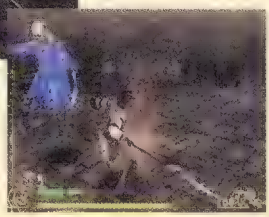
ドラゴンに乗りA地点に向かう
↓
A地点のターゲット12体をすべて倒す
↓
C、D地点の残りのターゲットをすべて倒す
↓
隠し武器を手に入れる
↓
B地点のターゲット4体をすべて倒す

## アンデッド・ナイトとレイス

A地点に出現するアンデッド・ナイトとマップ左右(C、D地点)の狭い通路に出現するレイス。これらの敵の共通点は近づかなければ出現しないこと。また一度出現させても、一定の距離を置くと地中に潜ってしまうためドラゴンで攻撃することはできない。カイムで戦う場合は混戦を避けるため、1部隊ずつ出現させたほうが安全だ。契約者を召喚しているときや魔法威力が高い武器を装備している場合は、逆にできるだけ多く出現させよう。そのほうが同時に多くの敵にダメージを与えられるからだ。しかし契約者には、マップ中央のクリムゾン・ボーンを相手にさせたほうが効率的だといえる。



アンデッド・ナイトと戦うときは、攻撃範囲の広い武器を装備したい。



レイスには魔法が効きにくい。できるだけ威力の高い武器で攻撃しよう。

## ブラック・オーガとクリムゾン・ボーン

マップ中央(B地点付近)に配置されたブラック・オーガは、隠し武器が出現したときの目印になる。まずはこのオーガ以外の敵を全滅させておき、ブラック・オーガは武器を入手する際にまとめて倒してしまおう。ただし、すべてのターゲットを倒すとミッションクリアになってしまうので注意。倒しきるまえに武器を回収しておくこと。クリムゾン・ボーンは、ほかの敵に比べるともっとも戦いやすい相手。カイムやドラゴンの魔法を跳ね返すのがやっかいだが、威力のある武器を装備していれば、さほど苦戦することはないだろう。ただし数が多すぎるので、うるさいようなら契約者でまとめて倒すといい。



ブラック・オーガは強敵なので、威力が高く使いやすい武器で戦うこと。



隠し武器「霞切り」は攻撃力が非常に高い。すぐにでも実戦で使用可能だ。

## 【フリーミッション】

| — | 帝国都市(帝都・祭壇) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 10回出現するターゲットをすべて倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV60 |
| 隠し武器 | 匠のつるはし(HAMMER／①から④の順に絵を見るとマップ北西に出現) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数：108体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| アンデッド・ナイト | ○ | 108 | | | |

MAP DATA




●出現する敵の構成

| 出現順 | 名称 | 出現数 |
|---|---|---|
| 1回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 2回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 3回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 4回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 5回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 6回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 7回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 8回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 9回目 | アンデッド・ナイト | 10 |
| 10回目 | アンデッド・ナイト | 18 |

※ターゲットは10回に分かれて出現する。
※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。

## ミッションの流れ

司教の支配が弱まった帝都の祭壇に、帝国の亡霊達が終結しようとしている。さまよえる魂を闇に返すのだ。このミッションは第八章の攻略に含まれているが、実際に出現するタイミングは第九章第四節のイベントを見たあと。つまり司教マナがドラゴンによって命を絶たれたあとに出現する。ただし、使用されるマップは第八章第5節のものと同じ。出現するのがアンデッド・ナイトに限られているものの、狭い祭壇内に10回に分けて出現するというパターンも同じだ。ミッションの難易度は高いが、カイムのレベルも上がっているはずなので、クリアすること自体はそれほど難しくないだろう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

10回出現するターゲットをすべて倒す

（出現位置は前ページのマップ参照）

## アンデッド・ナイトとの戦い方

基本的なミッション進行は第5節と同じ。つぎつぎと出現するアンデッド・ナイトを、カイムと契約者の両方で倒していく。ターゲットは1回目から9回目までは10体（5部隊）、10回目は18体（9部隊）出現する。10回目は契約者に任せたほうが無難だ。またカイムのレベルや武器の威力が低い場合はすべての部隊を出現させずに1部隊ずつ相手にしよう。逆に魔法威力の高い武器を装備している場合や契約者を召喚しているときは、できるだけまとめて出現させ一気に倒したほうがいい。アンデッド・ナイトは攻撃力が高いので、集中攻撃されるとすぐにHPがなくなってしまう。2ヵ所にあるスフィアを活用しよう。



威力の高い魔法が使えるなら、できるだけまとめて相手にしよう。



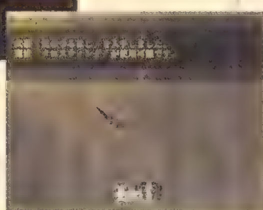
後半戦に備え、2個あるスフィアのうちひとつは温存しておくこと。

## 隠し武器の入手方法

このミッションで武器を手に入れるためには、戦闘中に祭壇の中の絵を正しい順番で見なければならない。絵を見る順番は前ページのマップに記された番号を参照のこと。①から④までの絵の前に順番に立てばいい。よく見るとこれら4枚の絵はすべて同じ絵柄なのだ。とはいえ、ターゲットが大勢出現しているときはじっくり絵を見ている暇などないだろう。できるだけ該当する絵から離れた位置のアンデッド・ナイトを1体だけ残した状態で見ればいい。また、細かいことだが、最後の④の絵はスフィアの宝箱の近くにあるので注意しよう。大事なスフィアが入った宝箱をむだに開けてしまわないようにしたい。



4枚目の絵を見ると、そのすぐ北側に武器が入った宝箱が出現する。



苦労して手に入れた武器だからこそ、使い込む気持ちもわくというもの。

# ［第九章］ 鎮魂

女神フリアエの復活を決意したイウヴァルトは、彼女の亡骸を抱き、
「再生の卵」を目指す。それを阻止しようとするカイム。両者が上空で激突する。

## 第九章の流れ

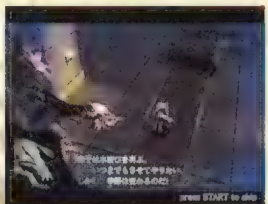
仇敵ブラックドラゴンとの最終決戦に挑むカイム。壮絶な死闘の末に、イウヴァルトが取った行動とは…… さらなる結末へ向け、物語は加速する。この第九章へ進むには、エンディング1を見ていることと、第七章第4節で4分30秒以内にブラックドラゴンに80%以上のダメージを与えてクリアすることが条件となる。本章では、第6節と第七節クリア後にエンディングが2種類用意されている。分岐点は第3節のブラックドラゴン戦にある。ここで条件を満たさない場合は、第4節以降のエンディング2へ。条件を満たした場合は第四節以降のエンディング3へと進むことができる。

ふたつのシナリオの違いは、イウヴァルトがフリアエを「再生の卵」に入れるか否か、ということ。エンディング2ではイウヴァルトが「再生の卵」を利用し、復活したフリアエとの戦闘になる。一方エンディング3ではフリアエの復活は阻止できるが、レッドドラゴンとの戦闘が待ち受けている。

本章では「帝国都市」で戦闘が展開されるが、第八章と同じように強敵との連戦となる。敵に攻撃されるまえに、短時間で勝負をつけたいところ。そのためには攻撃力を十分に上げておくことだ。



ブラックドラゴンとの最終決戦。ストーリー上でも重要な分岐点となる。




帝都に出現した「再生の卵」が消えている。卵から再生するものとは……。

### ◉ 第九章の進行フロー ◉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | ドラゴンの息吹 | 空中戦 | |
| ※第八章第9節を見ること及び第七章第4節を4分30秒以内にクリアすること | | | ➡P308 |
| 第2節 | 愛という名のもとに | イベント | |
| 第3節 | 卵を抱いて | 空中戦 | ➡P310 |
| 第4節 | 邂逅 | ムービー | |
| 第5節 | 悪魔の翼 | 空中戦 | ➡P312 |
| 第6節 | 女神達のささめき | ムービー | |
| エンディング2へ | | | |
| 第四節 | 眠り | イベント | ※第3節を4分以内にクリアすること |
| 第五節 | 摂理 | イベント | |
| 第六節 | 夜空の下で | 地上戦 | ➡P314 |
| 第七節 | 光 | ムービー | |
| エンディング3へ | | | |

## ストーリーの分岐とミッションについて

先にも述べたとおりストーリーは第3節で分岐する。分岐の条件はブラックドラゴンを4分以内に倒すということ。いままでの戦いでブラックドラゴンの挙動を把握できているかどうかが鍵となる。この第九章をプレイする場合、最終的にはフリアエかレッドドラゴンと戦うことになるが、ブラックドラゴン同様、攻撃形態のパターンを把握することが重要となるだろう。レッドドラゴン、カイムのレベルが低い場合は、フリーミッションで経験値を稼ぎ、HPのパラメーターも上げておきたい。地上戦となるレッドドラゴンとの戦いでは、武器の選択も重要。ここまでに入手できる武器は、できるだけ集めておこう。



復活したフリアエは殺戮マシーンと化していた。躊躇することなく攻撃せよ!



カオス形態となったレッドドラゴンとは地上で対決。隙を突いて剣を振れ!

## イベント内に隠された武器

### 不浄なる斧 AXE

| 出現イベント | 第2節 |
|---|---|

この武器は非常に分かりにくい場所にある。宝箱があるのは、目的地から見て右斜め後ろ方向の行き止まり。オーク2体とシルバー・オーガ1体がセットで出現する位置の真上にあたる。宝箱の手前をシルバー・ポーン3体とブラック・ポーン1体が守っている。



この亜人混成部隊が目印。彼らが出現したら、その真上の行き止まりに向かえ。

## 第九章のストーリー展開

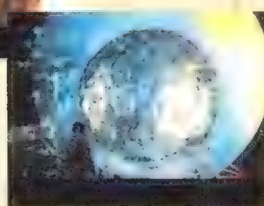
# 変わり果てたフリアエ、そしてレッドドラゴンとの戦い

エンディング2へ進んだ場合、イウヴァルトによる女神復活の目論みは阻止することができない。「再生の卵」によって復活したフリアエは感情を失い、異形の姿へと変貌していた。ためらうことなくイウヴァルトを抹殺するフリアエ。強敵に挑むカイム、そしてその結末で彼が目にするものとは……。

一方エンディング3へ進んだ場合、カイムに敗れたイウヴァルトはフリアエの亡骸を抱いて絶命する。そのあとに待っているのは、何者かによるマナの殺害、そしてレッドドラゴンとの対決。カオス形態へと姿を変えたレッドドラゴンは、種の存続のため、カイムに襲いかかる。



蘇ったフリアエは、ためらうことなくイウヴァルトを惨殺する。



かつての契約者レッドドラゴンに勝利したカイムは、「再生の卵」を破壊する。

# 【第九章】

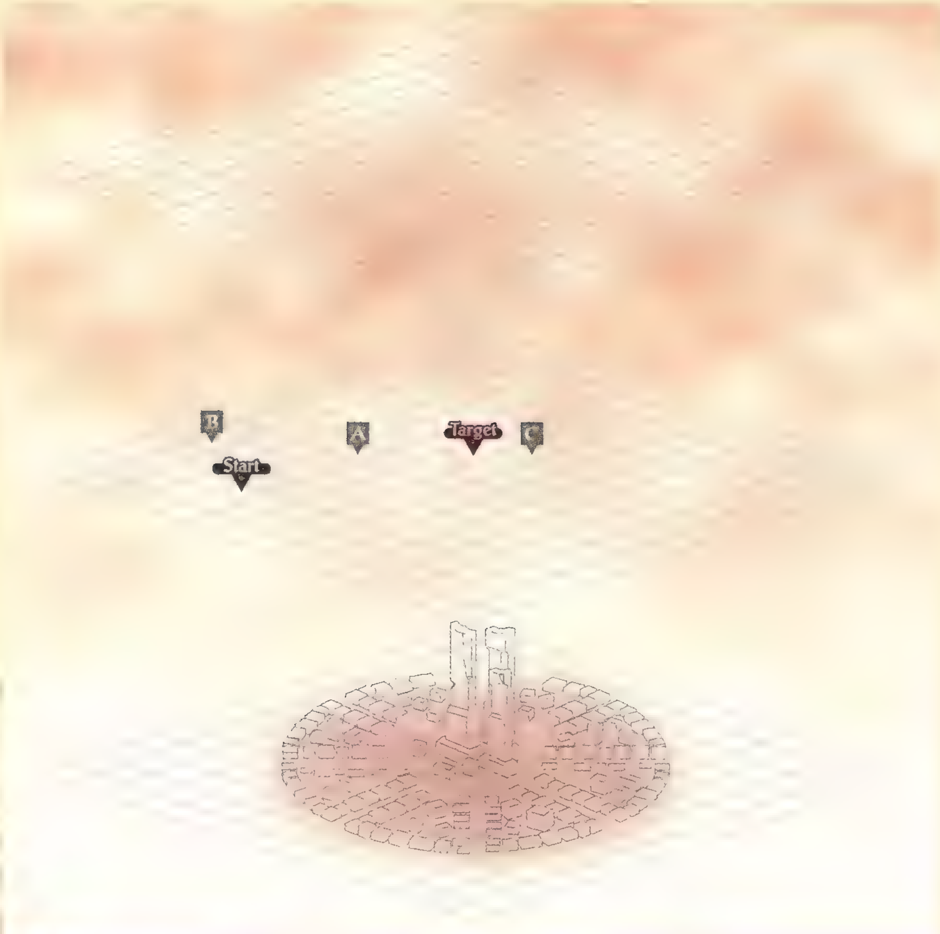
| 第1節 | ドラゴンの息吹 | 空中戦 | 難易度 ★ |
| --- | --- | --- | --- |

| | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| クリア条件 | 3ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 191% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力165 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:20体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 17 | エンパイア・ドラゴンリーダー | ○ | 3 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

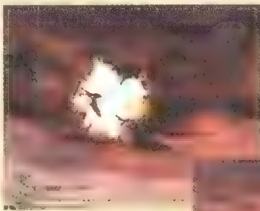
女神フリアエの死によって正気を取り戻したイウヴァルト。彼は冷たくなったフリアエの身体を抱えて空に飛び去った。そしてイウヴァルトを乗せたブラックドラゴンは、「再生の卵」がある帝都へと向かう。女神の復活のために……。この第九章をプレイするには、一度第八章をクリアしてエンディングを迎え、さらに第七章第4節を4分30秒以内にクリアしておかなければならない。ほぼ同じタイミングで第十章もプレイ可能になるので、好きなルートを進むといいだろう。ミッションの目的は、帝都を守護するドラゴン部隊を倒すこと。手強いが、ここまで来たドラゴンなら勝てない相手ではない。

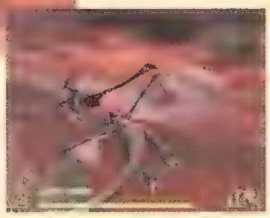
**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点のターゲット8体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット4体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット8体をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## ドラゴン部隊の倒し方

エンパイア・ドラゴンとの戦い方は、これまでに何度も説明したとおり　基本的に複数の敵を同時に相手にせず、1体ずつこちらにおびき出して戦おう。攻撃を仕掛けるときはできるだけ背後や側面から狙うこと。ロックオンよりも接近してファイアーボールで攻撃したほうがよけられる確率も低い。またこのミッションではB地点で1体、C地点で2体のエンパイア・ドラゴンリーダーが出現する。この敵はとくに能力が高く、ロックオンを高確率で避けるため注意が必要。各エリアでもっともすばやく攻撃してくるため、すぐにわかるはずだ。体色も通常のエンパイア・ドラゴンより紫がかっている。

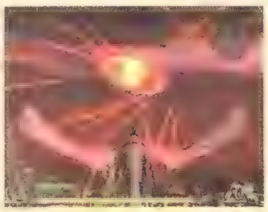

接近してファイアーボールで攻撃すれば、2〜3発くらいで撃破できる


ドラゴンリーダーは紫色の体色で識別できる。見つけたら要注意だ。

CHECK POINT

### 効率よく経験値を稼ぐ

第1節を終えると、続いてブラックドラゴンとの戦闘になる。ブラックドラゴンとの戦闘ではクリアした時間によってシナリオが分岐するが、4分以内に倒すのは至難の業だ。そこで、このミッションでドラゴンの攻撃力を高めておこう。それも「EASY」でプレイすれば、時間もかからず簡単にクリアできる。だいたい3分くらいで1回のミッションをクリアできるので、15分もあればすぐに攻撃力を10上げることができるはずだ。


C地点に出現する部隊は、魔法攻撃で簡単に全滅させることができる。

## 【第九章】

| 第3節 | 卵を抱いて | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
| --- | --- | --- | --- |

| | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| クリア条件 | ブラックドラゴンを倒す(4分以内に倒すと第四節へ) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 200% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力175 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ブラックドラゴン | ○ | 1 | | | |

MAP DATA






ミッション攻略編

## VII ブラックドラゴン　～仇敵との最終決戦～

仇敵ブラックドラゴンとの最終決戦。ミッションのクリア条件はブラックドラゴンを倒すことで、本節で勝負は決する。ただし本節はストーリーの分岐にも関係しており、4分以内にクリアすると、第四節以降へ進むことができる。エンディング3を見るには、制限時間内にブラックドラゴンを倒さなければならない。ドラゴンの攻撃力が低ければ、敵に与えるダメージも少ない。攻撃力は175を目安とし、できればそれ以上に上げておきたい。またHPも可能な限り上げておきたいところ。というのもブラックドラゴンの攻撃力は、初回の戦いと比べると2倍になっているからだ。敵の挙動、攻撃パターンを完璧に把握し、ダメージを受けない戦い方をしていこう。

**ブラックドラゴンの攻撃形態変化**

| ブラックドラゴンの状態 | 攻撃形態 |
|---|---|
| 飛行中 | 敵(レッドドラゴン)を前方一定距離に捉えると、通常弾を放つ |
| 静止 | 静止後に急上昇してため状態に入り、複数の誘導弾、または巨大な誘導弾を放つ |

**攻撃の種類と攻撃力**

| 攻撃の種類 | 攻撃力 |
|---|---|
| 通常弾 | 16 |
| 特殊誘導弾(複数) | 14 |
| 特殊誘導弾(大) | 26 |

## ブラックドラゴンの攻撃パターンを読む

### ❶ 敵の挙動を再確認

戦いを有利に進めるために基本としたいのは、「誘導弾は使用しない」「敵の背後に回らない」「敵の前方に位置しない」ということ。最終戦では、ためモーション時を除き、誘導弾はほとんど回避されてしまう。背後に回るとバックダッシュで移動され、攻撃をヒットさせることが難しくなる。また敵の前方に位置すると、通常弾を放ってくるので注意したい。



誘導弾のヒット率はかなり低く、時間をむだにするだけ。通常弾で攻撃しよう。

### ❷ メリハリのある戦いを

最終戦で求められるのは、メリハリのある戦い方。敵に反撃されたときは確実に回避し、追撃させない。たとえば敵が右前方から通常弾を放ってきたときに左にスライド回避すると、再び敵の視界に入ることになり、追撃される確率が高まる。敵の進路を読むことも重要だ。攻撃は並行飛行中と、ためモーション時に絞り、特殊誘導弾を放たれたら回避を優先しよう。



敵の特殊誘導弾は、かなりしつこく追ってくる。ダッシュ連打で回避しよう。

### ❸ 常に攻撃準備を取る

ブラックドラゴンは能力が上がっているためか、動きが複雑。すぐに攻撃できるように、つねに敵を捉えておくことが重要だ。R2ボタンを駆使して、攻撃態勢を整えよう。注意したいのは、接近したときにためモーションに移行される場合。頭上の敵を捉えるのに手間取ると、近距離で特殊誘導弾を放たれ非常に危険。接近せずに、一定の距離を保ちたい。



できるだけ接近戦は避け、敵を一定距離に捉えて戦うことを心がけたい。

## 【第九章】

| 第5節 | 悪魔の翼 | | | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 蘇ったフリアエを倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 200% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力180 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| フリアエ | ○ | 1 | | | |

MAP DATA



## V.S フリアエ ～変貌したフリアエとの戦い～

「再生の卵」によって変貌したフリアエとの決戦。エンディング2を見るためには、フリアエを倒さなければならない。フリアエの攻撃形態には、以下の3つがある。静止中に縦、横の順に衝撃波を放つもの。飛行中ランダムに縦、横の衝撃波を放つもの。短剣12本を放つ特殊攻撃を行なうものだ。いずれの場合も、攻撃の特徴を見切ることが重要。攻撃がヒットしやすいのは、フリアエの攻撃直後と背後から。フリアエの飛行速度は速く、捕捉した状態で追いつくのは不可能。しかし、しつこく追っていると静止し背中を見せることがある。そのときにすかさず攻撃したい。また大魔法攻撃を効果的に使っていこう。飛行中は振り切られる場合があるので、フリアエの攻撃後を狙いたい。

**フリアエの攻撃形態変化**

| フリアエの状態 | 攻撃形態 |
|---|---|
| 通常状態(静止) | 縦、横の順に衝撃波を放つ。個数はランダム |
| 飛行形態 | ランダムで縦、横の衝撃波を放つ。個数はランダム |
| 特殊攻撃状態 | ため状態後、円状に展開した短剣12本を放つ |

※本体がダメージを受けると、横移動しながら連続横衝撃波攻撃
※特殊攻撃時のフリアエ本体への攻撃はすべて無効

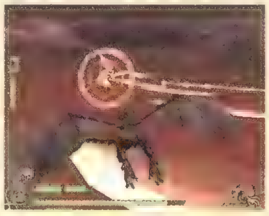
**攻撃の種類と攻撃力**

| 攻撃の種類 | 攻撃力 |
|---|---|
| 衝撃波 | 20 |
| 短剣 | 20 |

## フリアエの攻撃パターンを読む

### ① 衝撃波をかわす

静止時の衝撃波は直線的で、スライド移動で容易に回避できる。飛行中に放つ衝撃波は、曲線を描くように向かって来るため、左右への移動よりも斜め上、または下へ移動すると回避しやすい。このとき◎ボタンでターゲットを解除してからスライド、ダッシュするといい。飛行中はフリアエの進路を読んで攻撃したいが、衝撃波を放ってきたら回避に専念しよう。



フリアエが飛行中に放つ衝撃波はやっかい。上下の移動で回避に専念したい。

### ② 飛行中に攻撃する

飛行中の攻撃方法は、ブラックドラゴン戦と同様。敵の進路を先読みしてファイヤーボールを放つ。ロックオンによる誘導弾では、フリアエの飛行速度に追いつかないことが多いので、ファイアーボールでの攻撃を基本としよう。ターゲットを解除してフリアエの進行方向に先回りし、正面から攻撃してもいい。近距離でヒットさせられれば、与えるダメージも大きい。



フリアエの進路に先回りして正面から攻撃。ただし衝撃波攻撃には注意。

### ③ 特殊攻撃時の対処方法

12本の短剣を放つまでの時間は、「NORMAL」モードで8.5秒、「EASY」モードで11秒。その間フリアエは無敵。素早く円を描くように剣をロックオンして破壊しよう。短剣を破壊すると魔法ゲージがたまるという利点もある。また、剣は射出されるまえにこちらを向くが、そのときに大魔法攻撃を放つと、剣をすべて破壊できるうえに、フリアエにもダメージを与えることができる。



短剣は高速で射出され、近距離では回避が難しい。射出されるまえに破壊しよう。

## 【第九章】

| 第六節 | 夜空の下で | | | 地上戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | カオスドラゴンを倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV60 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:1体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| カオスドラゴン | ○ | 1 |

MAP DATA



## V5 カオスドラゴン　～契約者との戦い～

カオス形態へと変化したドラゴンとの決戦。エンディング3を見るためには、カオスドラゴンを倒す必要がある。ちなみに本節をプレイするには、第3節を4分以内にクリアし、第四節への分岐ルートへ進まなければならない。カオスドラゴンは残りのHP量により攻撃形態が4通りに変化する。各形態変化は右の表を参考にしてほしい。いずれの場合も、攻撃形態が変化する際と時間の経過によって空中に離脱して場所を移すので、画面上のレーダーを確認して追いかけること。フィールド内には回復スフィアの入った宝箱が設置されている。HP量が少なくなったら、早めに利用しよう。カイムの目標レベルはLV60。できればそれ以上で戦闘に臨みたい。

**カオスドラゴンの攻撃形態変化**

| カオスドラゴンのHP | 攻撃形態 |
|---|---|
| 75%以上 | 単発のファイアーボールによる攻撃 |
| 75～50% | 前方広範囲にブレス攻撃 |
| 50～25% | 上空離脱時に、地面を不規則に動く魔法弾を3発放つ |
| 25%未満 | 誘導弾を6発放つ |

※攻撃を5回受けるごとに反撃攻撃を行なう
※魔法攻撃に対して反撃弾を放つ
※攻撃のアタリ判定はドラゴンの頭部のみ

**攻撃の種類と攻撃力**

| 攻撃の種類 | 攻撃力（ダメージ） |
|---|---|
| 反撃攻撃 | 大 |
| ブレス、ファイアーボール、誘導弾 | 中 |
| 魔法弾 | 小 |

## カオスドラゴンの攻撃パターンを読む

### ① ドラゴンの攻撃をキャンセル

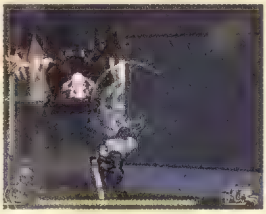
カオスドラゴンは攻撃の際に頭を振る。この際に攻撃をヒットさせることで、相手の攻撃をキャンセルし、ダメージを与えることができる。アタリ判定は頭部のみだが、継続して攻撃をヒットさせれば、相手の攻撃を受けないことになる。ただし5回攻撃を受けると光ったあとに反撃してくるのでガードすること。なお、攻撃は振りの速いジャンプ斬りが基本だ。



ジャンプ斬りで頭部を攻撃。武器は攻撃力が高く範囲の広い「鉄塊」がおすすめ。

### ② 序盤戦を安全策で切り抜ける

序盤戦でカオスドラゴンが放つファイアーボールとブレスだが、これは頭部への攻撃でキャンセルが可能だ。しかしミスをすれば、ダメージを受けることにもなる。そこで序盤戦はドラゴンの近くにある柱を利用する。ドラゴンから死角になる位置で柱に向かって走り、柱越しにダッシュ突きで攻撃。これをくり返せば、無傷でドラゴンのHPを半分にできる。



序盤戦で安全策をとるなら、柱を利用してダッシュ攻撃をくり返そう。

### ③ 魔法弾、誘導弾への対処法

ドラゴンはHP残量が50%以下になると、地面を不規則に移動する魔法弾を放つ。レーダーをよく見てジャンプしながら移動し、ドラゴンに接近したい。またHP量が25%以下になると放つ誘導弾だが、これは頭部への攻撃でキャンセルできる。いずれの弾も剣攻撃と魔法攻撃で打ち消せるが、剣での対処は時間のむだ。要所で魔法を使って打ち消そう。



不規則に動く魔法弾は、非常にやっかい。ジャンプでかわしながら移動しよう。

# [第十章] 迷走

焦土と化す丘陵地帯。フリアエの身を案じたカイムは、空中要塞を目指した。
しかしレオナールより、フリアエは海上要塞にいることが告げられる。

## 第十章の流れ

フリアエを取り返すため、帝国軍の海上要塞にたどり着くカイム達。結界を張りめぐらす要塞、そして待ち受ける帝国の海上兵器とドラゴンの群れ。しかし戦闘の末に行き着いた祭壇では……。第十章に進むには、第五章第8節をクリアしていることとエンディング1を見ていること、そして3人の契約者と出会っていることが条件となる。つまりエンディング1を見たあとは、第五章から本章へと進むことになる。また、本章での分岐点は第1節の空中戦。ここでのクリア条件を満たせば、エンディング4へ続く第二節以降のルートへ。条件を満たさない場合は第2節〜第4節へと進み、第七章に戻るルートとなる。戦闘は「海上要塞」を中心に展開される。第九章を戦い抜いた力があれば、そう苦戦することはないだろう。



第4節では、すでにフリアエの姿はなく、命はすでに絶えてしまっている。



第三節では、空間移動によって連れ去られたフリアエを追って第十一章へ。

### ◉ 第十章の進行フロー ◉

第1節　結界　空中戦
↓ ※第八章第9節を見ていること及び契約者すべてと出会っていること ➡P318
第2節　幻想の方舟　空中戦 ➡P320
↓
第3節　凪　地上戦 ➡P322
↓
第4節　毒を食らわば　イベント
↓
第七章へ

第二節　海鳴り　地上戦
↓ ※第1節で4分以内に結界塔を全滅させ、クリアすること ➡P324
第三節　神の意志　イベント
↓
第十一章へ

### ◉ 第十章のフリーミッション ◉

海上要塞（上空）　空中戦　➡P326
［追加条件］第十章第1節をクリアすること

海上要塞（海上要塞内部）　地上戦　➡P328
［追加条件］第十章第2節をクリアすること

## ストーリーの分岐とミッションについて

第十章のストーリーは第1節で分岐し、この空中戦で4分以内に結界塔をすべて破壊して目的地にたどり着けば、第二節に進むことができる。第二節以降は第十一章へと続くルートで、フリアエの死の経緯が明らかになり、さらに分岐によって新たなストーリーが展開する。このルートに進むには、第1節での条件をクリアすることが必須だ。結界塔は数が多く、またドラゴンや海上兵器などの邪魔も入る。ホーミングとファイアーボールをうまく使い分け、さらに魔法攻撃も効果的に使って敵を破壊していこう。地上戦は制限時間が短く忙しい。武器の選択を的確に行ない、契約者をうまく利用しよう。



結界塔の破壊に夢中になると、海上兵器やドラゴンの攻撃を受ける。



海上要塞内部は、空中要塞と同じ構造。敵の出現数が多く、手ごわい。

## イベント内に隠された武器

### 嘆きの槌矛 MACE

| 出現イベント | 第三節 |
|---|---|

第3節のイベントで入手できる「嘆きの槌矛」。分類はメイス。出現するのは第三節で、第二節以降の分岐ルートへ進まないと入手はできない。イベント内では、画面の上を北とした場合、西の位置に宝箱が配置されている。スタート地点から見えるので、入手は容易だろう。この武器は、攻撃範囲は狭いが攻撃力はまずまず。水の塊を落とす魔法ヴェイパークローの威力は高い。フリーミッションなどでレベルを最大限に上げれば、有効な武器となるだろう



メイスの中では軽量の部類に入る。振りが速いのは、かなりの利点だ

## 第十章のストーリー展開

## フリアエを捜して、海上要塞へ

焦土と化した丘陵地帯での戦いを制し、はるか上空に浮かぶ巨大な空中要塞にたどり着くカイム。しかし、そこにフリアエの気配がないことを感じ取ったレオナールは、急遽海上要塞に進路を取るようにカイムに告げる。空ばかりでなく、海上にまで領土を広げる帝国。しかも海上要塞は結界で覆われ、外部からの侵入者を拒絶している。結界塔の破壊を試みるカイム。しかし周辺には、帝国の息のかかったドラゴン、そして海上兵器が集結していた……。



結界が張られた海上要塞。結界塔を破壊しなければ、進入することは不可能だ。

## 【第十章】

| 第1節 | 結界 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 結界塔をすべて破壊し、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加)/※1 | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 177% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力165~180 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:23体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 結界塔 | ○ | 5 | 海上兵器(小) | × | 4 |
| エンパイア・ドラゴン | × | 14 | | | |

MAP DATA




※1:クリア時間が4分以内ならば第二節がプレイできるようになる。
※目的地付近のエンパイア・ドラゴンは、結界塔破壊後に出現する。

## ミッションの流れ

カイム達はレオナールからの「声」を受け、女神フリアエが帝国の海上要塞に囚われていることを知る。海上要塞は帝都の南に浮かぶ巨大な軍事施設。しかし要塞は結界で覆われ、そのまわりには帝国軍の護衛艦隊が配備されていた。ここから始まる一連のシナリオは、第八章をクリアし、かつ3人の契約者を仲間にするとプレイできるようになる。第九章とほぼ同じタイミングでプレイできるので、第九章第3節のブラックドラゴン戦で苦戦するようならば、先にこちらをプレイしたほうがいいだろう。クリア条件は、要塞の周囲にある結界塔を破壊すること。それ以外の敵はターゲットではない。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

結界塔5基を破壊する

↓

目的地に向かう

## シナリオの分岐

先にも述べたとおり、このミッションのターゲットは海上要塞の周囲に配置された5基の結界塔のみ。これを破壊して目的地にたどり着けばクリアとなる。さらにクリア時間が4分以内であれば、第二節へと進むことができるようになる。しかし、はじめてこのミッションをプレイして4分を切るのは難しい。この時点で使用できるドラゴンは第二形態のみなので、攻撃力が180以下の場合は、できるだけ多くの敵を倒してドラゴンを鍛えておこう。もちろんドラゴンの攻撃力やプレイヤーの腕に自信がある場合は、4分以内のクリアに挑戦してみよう。そのほうが第2節と第二節が同時にプレイできるようになる。



4分以内のクリアを狙うなら、ひたすら結界塔のみに狙いを定めよう。



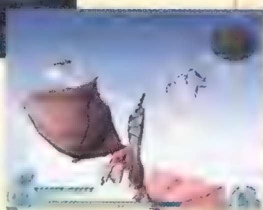
結界塔のレーザーは追尾型。ギリギリまで引きつけてダッシュで避けよう。

## ドラゴンの攻撃力が低い場合の攻略法

順序が逆になったが、ドラゴンの攻撃力が低い場合の攻略法を解説しよう。この場合、敵の攻撃を避けつつ目の前の敵を確実に倒していくことが重要だ。最初にドラゴンの目の前に現われるのは、エンパイア・ドラゴンだろう。この敵との戦い方はこれまでと同じ。他の敵がいない場所までおびき出し、1体ずつ倒す。次は結界塔と海上兵器（小）を交互に撃破する。このとき注意したいのは、結界塔をすべて破壊しないこと。すべて破壊すると結界の中からエンパイア・ドラゴンが出現するからだ。海上兵器（小）をすべて撃破してから最後の結界塔を破壊し、そのまま目的地に向かったほうがいい。



重要なのは敵の攻撃を避けながら狙いたい敵に照準を合わせることだ。



余裕があれば最後のエンパイア・ドラゴンも倒して経験値を稼ごう。

## 【第十章】

| 第2節 | 幻想の方舟 | | | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 6ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 177% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力168 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:24体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 10 | 海上兵器(小) | ○ | 8 |
| 空中兵器(大) | ○ | 1 | 海上兵器(大) | ○ | 5 |

MAP DATA




*D地点には海面、中空に同時に敵が出現する。
*E地点とF地点のターゲットは、D地点のターゲットを全滅させると同時に出現する。

## ミッションの流れ

結界の破壊に手間取ってしまい、近くにいた帝国軍の護衛艦隊と空中兵器部隊の接近を許してしまった。空と海の敵を全滅させ、再度海上要塞への侵入路を確保しろ！　第1節を4分以内にクリアできなかった場合は、自動的にこのミッションをプレイすることになる。4分以内にクリアした場合にもプレイすることは可能だ。もっとも続く第3節には隠し武器が2本も用意されているので、いずれはプレイすることになるだろう。ミッションクリアの条件は、A～Fまで6ヵ所の敵を順番に撃破して目的地へと向かうこと。E、F地点の敵以外は、その前のエリアに出現する敵を全滅させないと出現しない。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す
↓
E地点の敵をすべて倒す
↓
F地点の敵をすべて倒す
↓
目的地に向かう

## A～C地点の戦い方

このミッションに出現する敵ユニットは、すべて直線的な攻撃手段しか持たない。したがって敵の攻撃はすべて左右スライドでかわすことができる。ただし海上兵器(大)は多数の砲台を備えているため、できるだけ近寄らないようにしたい。B、C地点では、3隻の海上兵器(小)を優先的に倒し、残った海上兵器(大)を最後に攻撃する。また面倒だが海上兵器(小)の先まで回りこみ、海上兵器(大)の攻撃が届かない位置から攻撃しよう。こうすればより安全だ。海上兵器(小)を2～3隻倒すころには魔法ゲージがたまるはずなので、魔法を放ってから海上兵器(大)を攻撃するといいだろう。



敵の攻撃手段はすべて大砲。避けやすいが、当たるとダメージが大きい。



海上兵器(大)には砲台が6つもある。絶対に近づいてはならない。

## D～F地点の戦い方

このエリアでの戦いはアップダウンの激しいものになる。そこで表示されたルートとは違うが、D→F→Eの順に戦うといいだろう。これなら上空→海上→上空と2回移動するだけですむ。注意すべき敵は、やはり海上兵器(大)だ。とくにF地点では2隻同時に出現するため、できるだけ2隻が縦に重なる位置から攻撃したほうがいい。こうすれば後方の海上兵器(大)からの攻撃が届きにくい。また大砲の軌道が重なるため、敵の攻撃も避けやすいのだ。もちろん魔法ゲージがたまったら惜しみなく使おう。空中戦のテクニックを養うためにも、ドラゴンのHPを100%残すパーフェクトクリアを狙ってみよう。



空中兵器も海上兵器も出現した位置から動かない。狙うのも楽だ。



100%クリアも夢ではない。テクニックと経験値を同時に身につけよう。

## 【第十章】

| 第3節 | 凪 | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3Fの目的地にたどり着く(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 2分30秒 | スフィア | なし | 目標LV(カイム) | LV60 |
| 隠し武器 | 渇きの戦斧(AXE/1F※1)、王妃の玉座(POLE AXE/2F※2) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:なし〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|

MAP DATA




※1:2Fに上がる階段の部屋に入ると、1F北のドアが並ぶ部屋に出現する
※2:最初から2F北東の部屋に配置されている。
(両方とも「NORMAL」モードのみ出現)

## ミッションの流れ

2度にわたり空と海の敵に勝利したカイム達は、海上要塞内部への侵入を果たした。要塞内部は不気味に静まり返っている。どうやらこの階層には敵がいないようだ。しかし、精神を研ぎ澄ましてみると、わずかだが女神フリアエの気配を感じる。女神が囚われている3Fへと急げ！　このミッションのクリア条件は、2分30秒以内に3Fの目的地にたどり着くこと。クリアするだけならまったく難しいことはない。1Fから3Fまでひたすら走るだけでいいのだ。しかし、このミッションには2本の武器が隠されている。両方いっしょに入手するとなると、これまでのどのミッションよりも難易度が高くなるといえよう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

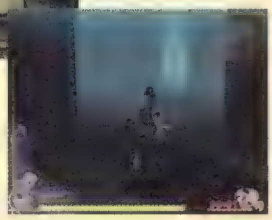
3Fの目的地に向かう

## 隠し武器の入手方法

このミッションには敵が出現しない。またマップの構造は、第六章の空中要塞とまったく同じだ。しかし先にも述べたとおり、要塞の中には2本の武器が隠されている。これらの武器を入手しなければ、本当の意味でクリアしたことにはならないだろう。最初の1本は1 F北のドアが並ぶ部屋に出現する「渇きの戦斧」。この武器は、2Fに上がる階段がある部屋に入ると出現する。そしてもう1本はミッション開始時から2Fの北東の部屋に配置されている「王妃の玉座」。同時に2本とも回収しようと思わない限り、それぞれを入手するのはさほど難しくない。面倒でも2回プレイしたほうがいいだろう。



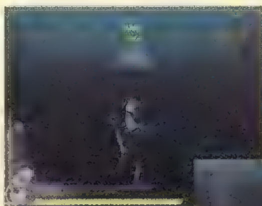
限られた時間で戻るのはつらいが、決して間に合わないわけではない。



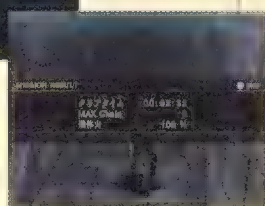
2本同時に回収しても間に合わなければゲームオーバーになってしまう。

## 2本同時に入手する方法

最初に断っておくが、隠し武器を2本同時に入手する意味はまったくない。2回プレイすればすむことだ。しかし同時に入手する場合、どこをどのくらいのタイミングで通過すればいいのかを解説しておく。まずは最初が肝心。ミッションが始まったらスタートダッシュを行なう。そして2Fに上がる部屋に1分40秒（残り時間、以下同）までに到着し、1本目の「渇きの戦斧」を回収するのに1分12秒。2Fへの到着が38秒。2本目の「王妃の玉座」を回収するのが20秒。2Fから3Fに上がる階段にたどり着くのが8秒、3Fに到着するのが6秒、そして目的地で0秒だ。クリア時間は2分32秒になるが、無事クリアできる。



3F到着の時点で6秒以上残っていないとゲームオーバーは確実。



2分32秒かかってもクリア可能。興味があったら挑戦してみよう。

## 【第十章】

| 第二節 | 海鳴り | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3Fの目的地に到着する | | | | |
| 制限時間 | 20分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV64 |
| 隠し武器 | 断罪の斧(AXE／※1) 人斬りの断末魔(LONG SWORD／※2) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:276体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 158 |
| ブラック・ポーン | × | 59 |
| エンパイア・ガード | × | 31 |
| ワーカー | × | 12 |
| ネクロマンサー | × | 4 |
| レイス | × | 12 |

MAP DATA




※1：1FA地点にいる敵兵士を全滅させるとスタート地点のある部屋の中央に出現する。
※2：2Fにいる敵兵士を全滅させると2F西側中央の部屋に出現する。
(両方とも「NORMAL」モードのみ出現)

## ミッションの流れ

速攻で結界塔を破壊して海上要塞への侵入を果たしたカイム達。邪魔な帝国軍を蹴散らし、一刻も早くフリアエが捕えられた祭壇に向かえ！　第1節を4分以内にクリアした場合のみ、このルートに進むことができる。第十一章に進むため、また少しでも多くの隠し武器を入手するためにも、ぜひともプレイしておきたい。ミッションのクリア条件は3Fにたどり着くことのみ。ターゲットはいないが、狭い部屋に敵が密集しているため、無視して進むことはできないだろう。また隠し武器を入手するには、1FのA地点にいる敵と、2Fにいるすべての敵を倒させなければならない。詳細は下記を参照のこと。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

3Fの目的地に向かう

## 1Fの攻略法

1Fにはシルバー・ポーン、ブラック・ポーン、エンパイア・ガードの3種類の敵が計199体もいる。このうち確実に倒しておきたいのは、A地点にいるシルバー・ポーン16体とブラック・ポーン11体。これらをすべて倒せば、スタート地点のある部屋の中央に宝箱が出現する。この宝箱に最初の隠し武器「断罪の斧」が入っているのだ。それ以外の敵はできるだけ無視して2Fを目指そう。ただし狭い通路をすり抜けようとすると、敵から攻撃を受けることも多いはず。このようなときはダッシュ攻撃で敵を吹き飛ばし、そのスキに先に進もう。敵は吹き飛ばすだけでいい。時間がないので倒す必要はない。



宝箱はこの位置に出現する。一度スタート付近まで戻る必要がある。



邪魔な敵はダッシュ攻撃で吹き飛ばす。とどめを刺す必要はない。

## 2Fの攻略法

2Fには、先の3ユニットに加え、ネクロマンサーとレイス、ワーカーの計6種、77体が待ち構えている。このうちエンパイア・ガードとレイスを除く60体をすべて倒すと、西側中央の部屋に2個目の隠し武器「人斬りの断末魔」が入った宝箱が出現するのだ。1Fと違いすべての敵を倒さなければならないので、できるだけ使い馴れた武器を装備しておこう。また2Fの四隅の部屋では、ネクロマンサーを優先的に倒し、そのあとワーカーを攻撃するといい。ネクロマンサーはHPが低いため、威力の高い武器ならダッシュ攻撃で倒せるはず。邪魔になる4体のレイスを呼ばれるまえにとどめを刺しておこう。



ネクロマンサーを倒せば、召喚された4体のレイスも消滅する。



エンパイア・ガードは戦いにくいので、契約者にまかせたほうが無難。

## 【フリーミッション】

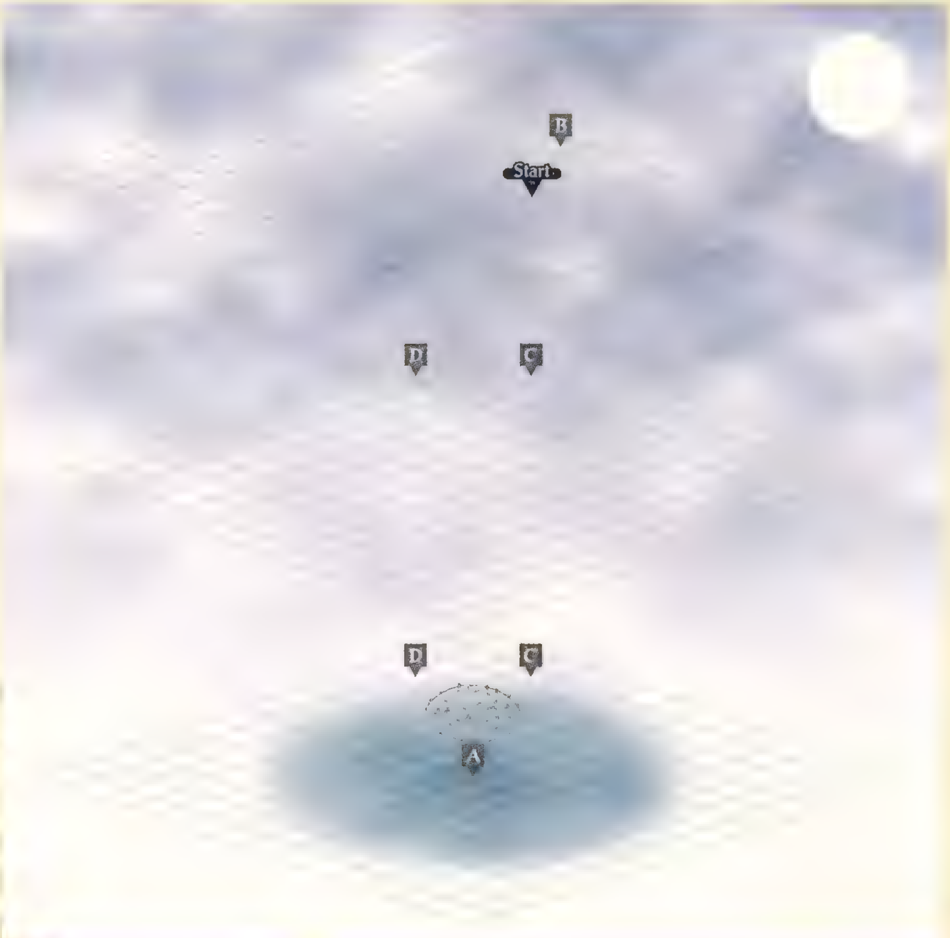
| — | 海上要塞(上空) | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 200% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力200~220 | |
| 隠し武器 | 破戒の槌矛(MACE/HPを25%以上残して3分40秒以内にクリアする) | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:67体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 海上兵器(小) | ○ | 6 | ガーゴイルキューブ | ○ | 56 |
| 海上兵器(大) | ○ | 2 | ガーゴイル | ○ | 3 |

MAP DATA




※C、D地点には海面、中空に同時に敵が出現する。

## ミッションの流れ

破壊された海上要塞を修復すべく、帝国軍の船団が現われた。再び結界を張られると難攻不落の要塞が復活してしまう。なんとしても阻止するのだ。第1節クリア後に追加されるフリーミッション。海上兵器とガーゴイル部隊が相手になる。敵の構成は第2節の空中兵器とガーゴイルが入れ替わっただけだが、ミッションレベルが上がっているため、第二形態のドラゴンでは苦戦は必至。幸いフリーミッションではドラゴンの形態を選択できるので、第三形態かカオス形態のドラゴンを使用したほうがいい。それでも武器を入手するためには、さらにドラゴンの攻撃力を上げておく必要があるだろう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す
↓
D地点の敵をすべて倒す

## 隠し武器を手に入れる

このミッションで隠し武器を入手するためには、ドラゴンのHPを25%以上残した状態で、3分40秒以内にクリアする必要がある。HPを残すという条件はそれほど難しくないが、問題なのはクリア時間だ。いくら魔法を使用しても、「NORMAL」モードでプレイする限り、第二形態のドラゴンでクリアするのは不可能だろう。せめて第三形態、できればカオス形態のドラゴンを使い、さらに攻撃力も220以上にしておくこと。攻撃力さえ上がれば、武器を入手するのはさほど難しくない。数が多いガーゴイルキューブは魔法で倒し、海上兵器はまわりの(小)から倒して、最後に海上兵器(大)を叩けばいい。



B、D地点ではまずガーゴイルキューブを倒し、その後魔法で一掃する。



海上兵器(大)は最後に倒そう。まずはまわりの敵から片づけておく。

### CHECK POINT

#### フリーミッションで使えるドラゴン

フリーミッションでは、これまでに使用したすべての形態のドラゴンを使用できる。一度クリアしていれば第三形態を、第九章第六節をプレイしていればカオスドラゴンを使用できるようになるのだ。これら上位のドラゴンを使用すれば、これまでに手に入れることができなかった隠し武器も容易に手に入れられるはず。なお、上位のドラゴンを鍛えれば、同時にそれ以下の形態のドラゴンの攻撃力も上がる。

カオスドラゴン



## 【フリーミッション】

| ― | 海上要塞（海上要塞内部） | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | すべてのターゲットを倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV（カイム） | LV62 |
| 隠し武器 | 皇帝の槍（SPEAR／鍵を10コ集めると1F北西の部屋に出現） | | | | |

### ENEMY DATA 〔総敵数：230体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | ○ | 156 | ネクロマンサー | ○ | 2 |
| ブラック・ポーン | ○ | 56 | レイス | × | 8 |
| エンパイア・ガード | ○ | 8 | | | |

### MAP DATA



## ミッションの流れ

海上要塞には、まだ多くの帝国軍兵士が残っている。このままでは、いつ付近を航行する連合軍の船舶が危機にさらされるかわからない。悪しき者の巣窟を叩きのめし、帝国軍の兵力をそぐのだ。第3節クリア後に追加される室内戦タイプのフリーミッション。先ほどとは異なり、海上要塞の中は敵で満ちあふれている。しかもそのすべてがターゲットだ。ミッション進行は、基本的に1Fから3Fに上がりながら、出現するターゲットをすべて倒すこと。ただし、ターゲットをすべて倒してしまうとクリアになるため、隠し武器を入手する場合は注意しよう。武器の入手方法は下記を参照のこと。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

1Fのターゲット186体をすべて倒す
↓
2Fのターゲット28体をすべて倒す
↓
3Fのターゲット8体をすべて倒す

## ターゲットと宝箱の配置

海上要塞内には230体ものターゲットが配置されている。このうち1Fはシルバー・ポーン156体、ブラック・ポーン28体、エンパイア・ガード2体の計186体。2Fはブラック・ポーン22体、エンパイア・ガード4体、ネクロマンサー2体の計36体。そして3Fはブラック・ポーン6体、エンパイア・ガード2体の計8体だ。2Fのネクロマンサーのまわりにはレイスが4体ずつ出現するが、リーダーであるネクロマンサーを倒せば消滅する。また前ページのマップでもわかるように、要塞内には10個の「鍵」が入った宝箱もある。これらの宝箱から回収できる「鍵」を10個集めれば、1F北西の部屋に隠し武器が出現するのだ。



シルバー・ポーンですら、レベルが高いため倒すのに手間取ってしまう。



ネクロマンサーを倒せば、レイスは消滅する。無理して戦う必要はない。

## 隠し武器の入手法

武器の入手方法は先に述べたとおり。要塞内にある「鍵」を10個集めて1Fの北西の部屋に向かえばいい。ただし注意したいのは、武器を入手するまえにターゲットをすべて倒してはならないということ。面倒だが1Fのターゲットを数体残した状態で3Fまで上がり、そこから2F、1Fの順に下ってくるといいだろう。どうせなら武器が出現する部屋の敵を残しておけば、武器回収後すぐにクリアできる。もちろんその途中で各部屋の「鍵」を回収しておくこと。また3Fと2Fのネクロマンサー戦では、契約者を召喚して戦わせたほうが効率的。敵が密集しているため、カイムで戦うとHPをむだに消費してしまうからだ。



3Fは狭いうえに強敵が密集している。戦闘は契約者に任せてしまおう。



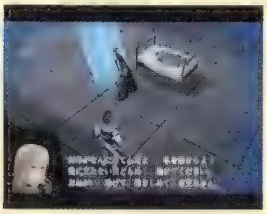
マップをよく見て鍵を回収すること。スフィアと間違えやすいので注意。

# [第十一章] 別離

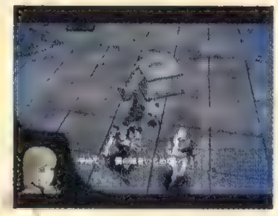
空間移動により、フリアエは海上要塞から空中要塞へと連れ去られた。
後を追うカイム。要塞内部の祭壇にたどり着いたカイムを待っていたのは……。

## 第十一章の流れ

要塞内部の護衛を蹴散らして祭壇に進むカイム。そこにいたのは、司教マナと囚われの女神フリアエ。ついにマナの儀式が始まる。フリアエの心を読むマナ。絶望の淵にいる妹をカイムは救えるのか。第十一章へ進むには、第十章第三節を見ていなければならない。ストーリーは第1節で分岐する。第2節以降のルートへ進んだ場合はフリアエの死の経緯が明らかになり、ストーリーは第七章へと戻る。第二節以降は、第五章→第十章からの流れで、空中要塞内部でのストーリーが展開される。本章ではイベントとムービーが中心となり、フリアエの死、マナとセエレの再会、そしてマナの死、といった重要な要素が盛り込まれている。ストーリーを把握するうえでも見逃せないシーンが連続するので、必ずチェックしておきたい。



第2節以降のルートでは、フリアエの身に降りかかる悲劇が語られる。



第二節以降は、第五章から続くストーリー。マナとセエレが再会する。

### ◉ 第十一章の進行フロー ◉

| | | |
|---|---|---|
| 第1節 | 迷路 | 地上戦 |
| ※第十章第三節を見ること | | ➡P332 |
| ↓ 第2節 | 夢の現実 | イベント |
| ↓ 第3節 | 落花 | ムービー |
| ↓ 第4節 | 理性としての自己 | イベント |
| ↓ 第七章へ | | |
| ▼ 第二節 | かくれんぼ | 地上戦 |
| ※第1節でマナを発見し、クリアすること | | ➡P334 |
| ▼ 第三節 | 裏切り | イベント |
| ▼ 第四節 | 愛に包まれて | ムービー |
| ▼ 第五節 | 楽園 | イベント |
| ▼ 第十二章へ | | |

## ストーリーの分岐とミッションについて

第十一章のストーリーは、第1節により分岐。ここでマナを発見してクリアすると第二節へ、マナを発見せずにクリアすると第2節へと進むことになる。第2節以降は今後の展開には影響しないが、エンディング1～3のルートで、すでに死んでいたフリアエの死に関するムービーが用意されているので見逃せない。本章での戦闘は、章全体で地上戦が2戦だけと少ないが、いずれも要塞内部での戦闘となり、出現する敵の数が多い。スフィアを利用して、戦闘を有利に運びたいところ。また、シールドやエンパイア・ガードには要注意。囲まれたらいったん引いて、態勢を立て直すことも必要だろう。



第1節では、要塞内部でマナを発見できるかどうかでストーリーが分岐する。



敵の拠点中枢部だけあって出現する敵の数は多い。武器の選択が重要となる。

## イベント内に隠された武器

### 死神の大鎌 POLE AXE

| 出現イベント | 第2節 |
|---|---|

第十一章で入手できる武器は、ポールアックスの「死神の大鎌」。出現するのは第2節。要塞内部でのイベントとなるが、移動距離が長く出現する敵の数が多いので注意して進もう。宝箱は、スタートからふたつ目の部屋の右奥に配置されている。「死神の大鎌」は攻撃範囲がかなり広いのが特徴だが、やや振りのスピードが遅く、スキが大きいのが難点か。



敵に気を取られていると宝箱を見失うことになる。確実に入手しておこう。

## 第十一章のストーリー展開

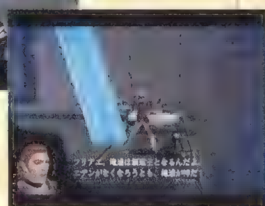
# 海上要塞でカイムが見たものとは……

要塞内部の祭壇にたどり着いたカイム。司教の教えに従って生き残ることをカイムに説くイウヴァルト。フリアエの説得もイウヴァルトには届かない。そこに現われる司教マナ。最後の儀式が始まる。マナはフリアエの心の内を語りだす。絶望に耐え切れなくなったフリアエは短剣を手に取り、自らの命を絶つ……

一方、第二節に分岐した場合、祭壇でマナとその兄セエレが再会する。マナをかばうセエレ。しかしセエレの行為はマナには無意味だった。神の偉大さを謳うマナ。しかし、セエレの契約者ゴーレムによってその命は断たれ、世界は崩壊し始める。



フリアエは自ら命を絶つ。最後の封印が崩壊し、世界は崩壊を始める……。



マナの死後、イウヴァルトはフリアエの傍らで絶叫する。「俺達が神だ！」。

# 【第十一章】

| 第1節 | 迷路 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 鍵を入手して目的地に向かう(目的地によってルートが分岐する) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV66 |
| 隠し武器 | 古の覇王(SWORD/※1)、痩躯の魔術師(ROD/※2) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:342体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ボーン | × | 242 | ブラック・シールド | × | 18 |
| クリムゾン・ボーン | × | 20 | エンパイア・ガード | ○ | 4 |
| シルバー・キング | × | 58 | | | |

MAP DATA




※1:特定のルートを進むとB地点に出現する敵を全滅させると出現する(ルートはマップ参照)。
※2:3Fにいるターゲットをすべて倒すと4Fにある八角形の物置部屋に出現する。
(両方とも「NORMAL」モードのみ出現)

## ミッションの流れ

海上要塞に女神フリアエの姿はなく、代わりに奇妙な魔方陣が残されていた。魔方陣に入ったカイムとレオナールは、再び空中要塞へとワープする。第十章第三節のイベントを見たあとにプレイできるようになるシナリオ。ここでは、空中要塞の3F以上が戦場となる。複雑に入り組んだ要塞の中で、強敵を退けつつ目的地に向かおう。ミッションのクリア条件は3Fにいるターゲットをすべて倒して「鍵」を入手し、ふたつある目的地のどちらかに到着すること。たどり着いた目的地でシナリオが分岐する。しかし5Fや4Fの狭い通路にも敵が満ちているため、これを無視して進むことはできないだろう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

3Fのターゲット4体を倒す
↓
「鍵」を手に入れる
↓
目的地①（3Fの北側の扉）に向かう→第2節へ
目的地②（4Fの北東の部屋）でマナを発見する→第二節へ

## ふたつの目的地

先に述べたように、このミッションにはふたつの目的地が用意されている。ひとつは「鍵」が出現する3Fの北側の扉。もうひとつは4Fの北東の部屋だ。4Fの目的地に向かえば第2節と第二節が両方ともプレイできるようになる。できるだけこちらに進み、その後両方のシナリオをプレイするといいだろう。またこのミッションではターゲットは3Fにしかいないので、できるだけ余計な敵とは戦わずにクリアしたい。やっかいなブラック・シールドやターゲットは契約者に任せ、それ以外の敵はダッシュ攻撃で吹き飛ばして進もう。ただしシルバー・ボーンのみは、回復するためにあえて戦ってもいい。



狭い通路に出現するブラック・シールドは強敵だが、契約者なら簡単に倒せる。



シルバー・ボーンをチェーン攻撃で倒し、回復用のスフィアを出現させよう。

## 隠し武器を入手する

このミッションには2本の隠し武器が用意されている。このうち「痩躯の魔術師」の入手条件は比較的簡単。3Fのターゲット4体をすべて倒すと、4F西側の八角形の部屋に出現する。4F北東にいるマナを見つけるまえに回収しよう。もう一方の「古の覇王」は多少やっかいだ。まず5Fスタート地点から右側の通路を通って北へ進み、T字路で西、十字路で北に進む。そして北側中央の部屋から北東の部屋に入る。具体的な進行ルートは前ページのマップを参照してほしい。こうすると北東の部屋にシルバー・キング8体が出現し、これを全滅させると、部屋の中央に武器が入った宝箱が出現する。



マップに記された進行ルートどおりに進むと、シルバー・キングが出現する。



ルートどおりに進まないと、部屋に敵は出現しない。最初からやり直しだ。

## 【第十一章】

| 第二節 | かくれんぼ | 地上戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV68 |
| 隠し武器 | 火鱗の戦斧(POLE AXE/※1)、髑髏の宴(MACE/※2) | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:392体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 201 | クリムゾン・シールド | × | 60 |
| クリムゾン・ポーン | × | 12 | ブラック・ルーク | × | 36 |
| ブラック・ポーン | × | 42 | エンパイア・ガード | × | 41 |

### MAP DATA




※1:5F南の部屋の護衛部隊を10分以内に全滅させると出現する。
※2:15分経過すると5F東の長い通路南にある部屋に出現する。
(両方とも「NORMAL」モードのみ出現)

## ミッションの流れ

空中要塞の4Fには悪の元凶たる司教マナの姿があった。しかしマナの声を聞き、セエレがつぶやく。「もしかして、この声は……」。マナとセエレ、非常によく似たふたりの関係とは。それはこのミッションをクリアしたあとに明らかになる。第1節でマナを発見してクリアした場合のみ、この第二節以降のルートに進むことができる。ミッションクリアの条件は、かくれんぼを楽しむマナを4Fの円形の部屋に追い詰めること。マナを捜すだけなら、ほかの階層に移動する必要はない。よってクリア自体はさほど難しくないといえる。しかし2本ある武器を入手するとなると、難易度が一気に跳ね上がる。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

4F八角形の部屋にマナを追い詰める

## 契約者を召喚する場所

クリアするだけなら、カイムひとりでも十分戦える。しかし隠し武器を入手するとなると、3Fを除くほとんどの場所の敵と戦うことになるはずだ。武器の入手方法は下記を参照してほしい。ここでは4、5Fの敵との戦い方について解説しておこう。もっとも注意したいのは、4Fと5Fの通路にいるクリムゾン・シールド。この敵は契約者に任せたほうが安全。ただし契約者は3回までしか召喚できないので、残る1回をどこで召喚するかが問題になる。おすすめなはエンパイア・ガードのみが出現する部屋。3Fにひとつ、4Fにふたつあるが、目的地である4F八角形の部屋の手前で召喚するのがベストだろう。



出現するのはいずれも強悪な敵ばかる。契約者の使いどころが重要になる。



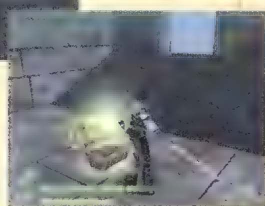
ブラック・ボーンも危険。連続攻撃を受けるとあっという間にHPが削られる。

## 隠し武器を手に入れる

隠し武器のうち、1本目の「火鱗の戦斧」は5F南の部屋で手に入る。この武器を出現させるには、10分以内に部屋の中にいるエンパイア・ガード5体をすべて倒さなければならない。ここでの戦闘もきびしいが、それ以上にやっかいなのが4、5Fの通路に出現するクリムゾン・シールドとの戦いだろう。カイムで戦うと時間がかかり過ぎるので、契約者を召喚して魔法攻撃で切り抜けよう。それでも余計な敵はできるだけ無視して進まないと、時間内にこの部屋にたどり着くことすら難しい。もう1本の「髑髏の宴」は、何もしなくてもOK。ミッション開始から15分経った時点で、5F東側の部屋に出現する。



ミッション開始後すぐに契約者を召喚し、隠し武器がある5Fへと急ごう。



武器を回収したら、ついでに5FにあるスフィアでHPを回復しておく。

# ［第十二章］ 混沌

**崩壊する世界。現われたのは、異種。人間の想像をはるかに超えた異形の「敵」は、圧倒的な数と力で人間を圧倒する。そして「時間」が壊れ始める……**

## 第十二章の流れ

崩れ始めた世界に現われた「敵」。止むことなく湧き出る赤子のような「敵」、そしてさらに巨大な本体が姿を見せる。第十二章へ進むには、第十一章第五節を見ていることが必要。ストーリーの分岐点は第6節で、ここから第十三章へ進むことができる。しかし、その条件は、第十二章第10節を見ていることと、武器を全種類コンプリートしていること。そのため、まずは第7節以降へ進み、エンディング4を見ることが先決。本章では、世界の秩序を保っていた「おおいなる時間」という概念が語られる。各節のイベント及びムービーは、世界観を総括するうえで重要。必ずチェックしてほしい。戦闘は「帝国都市」を中心に展開される。「敵」との戦いに備えて、カイムのレベルを十分に上げておきたい。



突如現われた「敵」。圧倒的な力と数。すべてを倒すことはもはや不可能か。



セエレは「時間」を破壊しようとする巨大な「敵」に立ち向かう決意をする。

### ◉ 第十二章の進行フロー ◉

| | | |
|---|---|---|
| 第1節 | 小さきもの | ムービー |
| ↓ ※第十一章第五節を見ること | | |
| 第2節 | 堕胎 | 空中戦 ➡P338 |
| ↓ | | |
| 第3節 | 真実の行方 | 地上戦 ➡P340 |
| ↓ | | |
| 第4節 | 聖母の微笑み | イベント |
| ↓ | | |
| 第5節 | それぞれの終わり | ムービー |
| ↓ | | |
| 第6節 | 異種の存在 | 地上戦 ➡P342 |
| ↓ 第十三章へ ※武器をすべて揃えること | | |
| ↓ | | |
| 第7節 | おおいなる時間 | イベント |
| ↓ | | |
| 第8節 | ちいさい勇者さま | イベント ➡P344 |
| ↓ | | |
| 第9節 | 覚醒 | 空中戦 |
| ↓ | | |
| 第10節 | セエレの安堵 | ムービー |
| ↓ | | |
| エンディング4へ | | |

## ストーリーの分岐とミッションについて

第十二章でのストーリー分岐点は第6節だが、第十三章に進むには、本章第10節を見ておくことがひとつの条件となる。戦闘は空中戦、地上戦ともに2戦ずつ。最初の戦闘となる第2節の空中戦では、いきなりの「敵」との対戦。攻撃力が高く、複数が同時に攻撃してくるので注意したい。冷静な回避行動を取り、確実に攻撃をヒットさせることが重要だ。地上戦での「敵」はドラゴンの炎を反射するため、カイムで戦うことになる。「敵」に囲まれると苦戦を強いられるので、的確なポジションを取りたい。また、魔法は反射されるため、武器の選択も重要だ。先制攻撃で敵の攻撃をキャンセルさせることも重要だろう。



上空に出現する「敵」。群れの中心に突っ込むのは危険。端から倒していこう。



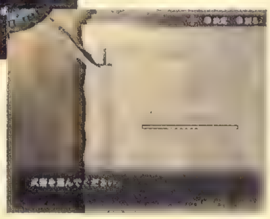
地上戦では「敵」と同時に出現するアンデット・ナイトもかなり手ごわい。

## 最終章に向けて ー心がまえー

第十二章でストーリーはいちおうの終結を迎える。「敵」の本体はセエレによって破壊されるため、カイムとの対決はない。ただし第十三章には最終決戦として、カイムと「敵」の本体との異世界での戦いが用意されている。これは本章第6節から分岐する流れだ。このルートを取るとセエレは死なず、世界の崩壊を止めることがカイム達に託されるという、もうひとつのストーリーが展開されることになる。本章での戦闘はかなりきびしくなるはずだ。苦戦するようなら「EASY」モードに切り替えて、ストーリーをさきに確認してみるのもいいだろう。ちなみに第十三章へ進むなら、事前に武器をコンプリートしておく必要がある。



最終章となる第十三章では、異世界で「敵」の本体と戦うことになる。



武器は100%で全種類コンプリート。第十三章へ進むための必須条件だ。

## 第十二章のストーリー展開

### 帝都に出現した異種、セエレの決断

崩壊し始めた世界に、赤子のような姿をした「敵」が出現した。倒しても倒しても現われる「敵」を前に、カイム達は進路を塞がれる。そのときアリオーシュが「敵」の中に身を投じた。そしてまたレオナールも。彼らが作った道を進むカイム達。しかしそこに「敵」の本体が出現する。赤子たちの母であるかのような姿をした本体は、「時間」を壊す存在であるとセエレは語る。「敵」の本体はセエレと共鳴し始める。世界の崩壊を止める希望は、セエレに託されていた……。



セエレは死を覚悟して、カイム達とともに巨大な「敵」を目指して飛び立つ。

## 【 第十二章 】

| 第2節 | 堕胎 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 「敵」を50体倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 191% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力240 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:無限増殖〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 敵 | ○ | 無限増殖 | | | |

MAP DATA




※「敵」は無限に増殖する。

## ミッションの流れ

マナは、双児の兄セエレと契約を交わしたゴーレムによって叩き潰された。悲しみにくれるセエレ。しかしこれですべては終わった……。誰もがそう思ったとき、空から異形の「敵」が降りてきた。マナの死とともに、この世界の理(ことわり)が音を立てて崩れ始めたのだ。第十一章第五節のイベントを見たあとに進むことのできるシナリオ。ミッションのクリア条件は、帝都上空を覆った「敵」を倒すことだ。初登場となる「敵」は数が多いうえ追尾タイプの攻撃を仕掛けてくる。やっかいな相手だが、第十二章に進むまえにドラゴンがカオス形態へと進化するため、それほど苦戦することもないだろう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

「敵」を50体倒す

## 効率的な戦い方

ドラゴンがカオス形態になったとはいえ、数が多い「敵」の群れの中に突入していくのは無謀だ。必ず一定の距離を取って戦うこと。視界の外から攻撃を受けないように、群れの外側を飛びながら1体ずつ倒していくといい。また敵の数が多く戦える範囲が狭いので、見当違いの方向に照準が合うことが多い。ロックオン攻撃は避け、できるだけ自分で照準を切り替えてファイアーボールで攻撃したい。「敵」はランダムで増殖するが、50体倒すとミッションクリアとなる。20体ほど倒した時点で1回目、40体ほど倒した時点で2回目の魔法を使えば、それほど苦戦することもなくクリアできるだろう。



「敵」の数は非常に多い。群れの中に入ると思わぬダメージを受けてしまう。



突然「敵」が目の前で増殖して出現することも。素早く距離を取って戦おう。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット —空中戦の「敵」—

初登場となる「敵」。人間の赤ん坊のような姿をした異形のモノだ。空中戦では出現した位置からほとんど動かず、螺旋軌道を描く誘導弾で攻撃してくる。HP、攻撃力ともにさほど高くないのだが、出現するミッションのミッションレベルが高いため、相対的に強く感じてしまう。また視覚的なインパクトや囲まれた際の閉鎖感、撃破したときの奇妙な泣き声などが、必要以上に恐怖感をあおっているといえよう。



「敵」

## 【第十二章】

| 第3節 | 真実の行方 | | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させる | | | |

| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV（カイム） | LV70 |
|---|---|---|---|---|---|
| 隠し武器 | 貴正（LONG SWORD／※1）、バールベリトの涙（SPEAR／※2） | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数：70体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| アンデッド・ナイト | ○ | 25 | 「敵」 | ○ | 45 |

### MAP DATA




※1：通路以外にいる「敵」5体を10分以内に全滅させるとマップ中央の広場に出現
※2：通路にいる「敵」10体を全滅させるとマップ東の十字通路に出現。
（両方とも「NORMAL」モードのみ出現）

## ミッションの流れ

上空ばかりではなく、地上も異形の「敵」で覆い尽くされていた。また帝都周辺では、司教マナを失なった帝国の亡者どもがうごめき始める。ミッションのクリア条件は、4回に分けて出現するターゲットをすべて倒すこと。最初のターゲットはアンデッド・ナイトで、2回目以降はすべて「敵」だ。出現する敵の数は多くないが、いずれも攻撃力が非常に高いため、連続して攻撃を受けるとカイムのHPがあっという間になくなってしまう。マップ中に2個あるスフィアは後半の戦いに備えて温存しておきたい。また契約者を召喚するのも、できるだけターゲットの「敵」と戦うときだけにしておこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

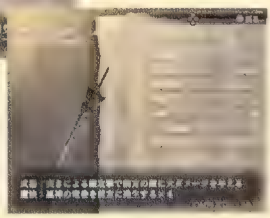
A地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット15体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット10体をすべて倒す
↓
D地点のターゲット5体をすべて倒す

## 隠し武器の入手法

ここでは2本の隠し武器が用意されているが、出現条件にはいずれも初期配置の「敵」が関係している。まず1本目の「貴正」はマップ中央にいる「敵」5体を10分以内に倒すと出現する。時間制限があるので、さきにこちらを入手しておこう。もう1本の「バールベリトの涙」は、マップ四方の細い通路にいる「敵」10体をすべて倒すと出現する。さきにも述べたように、これらの「敵」はできるだけカイムひとりで倒しておくこと。単体なら、比較的楽に戦えるからだ。契約者を召喚するのは、ターゲットであるB、C、D地点の「敵」と戦うときにしたい。またここで手に入る武器は、レベルの高いシャドウと戦うときに使うといい。



「貴正」は非常に優れたロングソード。レベル1でも十分シャドウと戦える。



「バールベリトの涙」は攻撃力が高いスピア。フリーミッションで鍛えよう。

CHECK POINT

### 要注意ユニット　―地上戦の「敵」―

地上戦で登場する「敵」は、空中戦の「敵」よりも数倍戦いにくい。カイムの魔法やドラゴンの攻撃すべてを跳ね返すからだ。さらに防御力が非常に高く、バリア状のものを張る。このため非常に倒しにくいのだ。単体で出現した場合はなんとか倒せるのだが、5体同時に出現されるとカイムでの接近戦は不可能。時間はかかるがダッシュ攻撃をくり返し、少しでも数を減らしてから直接戦闘に移ったほうがいい。



契約者の攻撃は効果的なのだが、召喚できる回数に限りがあるのが辛い。

## 【第十二章】

| 第6節 | 異種の存在 | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 目的地に向かう(武器コンプリートで分岐) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV72 |
| 隠し武器 | 忘却の羽根(HAMMER/15分経過すると北西の路地奥に出現) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:41体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 「敵」 | × | 41 | | | |

MAP DATA




※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない

## ミッションの流れ

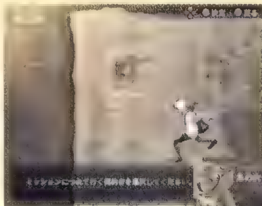
崩壊しつつある世界。圧倒的な「敵」の前に、アリオーシュ、そしてレオナールがつぎつぎと犠牲になった。彼らが残してくれた道を、カイムとセエレはひたすら走り続ける。ミッションのクリア条件は、目的地にたどり着くことのみ。ターゲットはいないので「敵」を倒す必要はない。ただしこのミッションではドラゴンに乗ることができないため、スタート地点から目的地まで地上を移動するしかない。それでもクリアするだけなら難易度は低いといえよう。ただし「敵」を倒しながら進むとなると話は別。カイムとたったひとりだけ残された契約者セエレを使い分けつつ、効率よく「敵」を倒す必要がある。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

目的地に向かう

## 「敵」を全滅させて武器を手に入れる

このミッションで隠し武器を手に入れるには、ミッション開始から15分待たなければならない。どうせならそのあいだに、マップ中にいる「敵」をすべて倒してしまおう。先のミッション同様、カイムは単体の「敵」を、ひとりだけ残った契約者セエレは集団の「敵」を攻撃する。セエレの担当は、マップのいちばん南にいる8体、マップ中央の広場にいる10体、そしてその北側にいる15体だ。それ以外はすべてカイムで倒すこと。すべての「敵」を倒し、隠し武器を手に入れたら用はない。さっさと目的地に向かおう。ちなみにこの時点で武器をすべて集めていると、第十三章に進むことができる。



ミッションに連れていくことができる契約者はセエレのみ。



最後の契約者セエレ。長時間戦わせるために、敵の攻撃は確実によけること。

### CHECK POINT

### 終盤戦で手に入る武器

第十一章と第十二章では、合計8本の武器が手に入る。いずれも非常に優秀なのだが、実際にシナリオで使う機会は少ないだろう。しかし手にした以上、鍛えてレベルアップさせたい。そんなときは、第五章第3節やフリーミッションをプレイしてみるといい。それも「EASY」モードでプレイすれば、簡単に武器をレベルアップさせることができる。こうして武器を鍛え、シャドウ退治に挑戦してみよう。



第五章第3節には2000体を超す敵が出現する。ただ斬るだけでも爽快だ。

## 【 第十二章 】

| 第9節 | 覚醒 | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 191% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力245 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA 〔総敵数:無限増殖〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 「敵」 | - | 無限増殖 | | | |

MAP DATA




※「敵」は無限に増殖する。

## ミッションの流れ

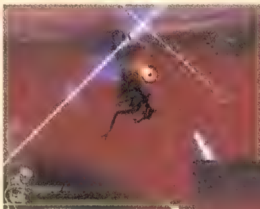
すべてのものを飲み込みながら巨大化していく「敵」。その中でももっとも大きく母親のような姿をした「敵」は、「おおいなる時間」を歪め、世界を消し去ろうとしていた。最後に残った契約者セエレがこの巨大な「敵」と反応する。「時間」を歪める「敵」と「時間」を失なったセエレ。……そしてセエレは決意する。世界を救うために、巨大な「敵」もろとも自分を永遠の時間の中に凍結しようと。ミッションのクリア条件は、セエレをドラゴンに乗せて巨大な「敵」のもとに運ぶこと。しかしそこにたどり着くには、無数の「敵」の中を突破しなければならない。カイム達の捨て身の戦いがいま始まる。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

目的地に向かう

## 中心部目指してひたすら進む

ミッションをクリアするには、無数の「敵」の攻撃をかいくぐり、中心部に到達しなければならない。しかし、このミッションに限り、「敵」の攻撃力は通常の10倍近くに跳ね上がっているようだ。わずか5、6発ほどの攻撃を受けただけで、ドラゴンのHPがなくなってしまう。空中戦にはスフィアなどの回復手段はない。倒されるまえに巨大な「敵」がいる目的地まで進むしかないのだ。ここでは「敵」を倒そうなどとは一切考えず、ひたすらスライドでよけながらダッシュで進もう。どうしてもクリアできない場合は「EASY」モードでプレイしてみるといい。もちろんその場合でも、「敵」を倒している余裕などない。



どんなに成長したドラゴンでも、6発攻撃を受けるとゲームオーバーになる。

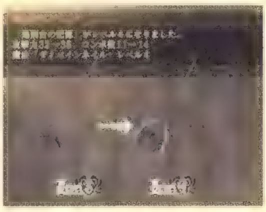


どうしても「敵」に一矢報いたいときは、群れの外側から攻撃すること。

CHECK POINT

### 最終シナリオに向かうまえに

このミッションを無事クリアすると、4つ目のエンディングが始まる。そして最後のシナリオをプレイするには、すべての武器をコンプリートした状態で第十二章第6節をクリアしなければならない。しかし第十三章には地上戦がない。つまり新しい武器を入手しても使う場所がないのだ。最終シナリオに向かうまえに、P084からの「武器データ」を参考にして興味のある武器をフリーミッションで育ててみよう。



これまで使わなかった武器が、レベルアップして大きく変貌することもある。

# ［第十三章］　真実

膨張する「敵」の本体に、世界が飲み込まれようとしていた。本体に突入するカイム達。
本体は光となり、カイム達とともに異世界へと消える……

## 第十三章の流れ

カイム達は、「敵」とともに時空の狭間に消えた。そして運ばれた異世界。そこは、遠い未来の「新宿」という都市だった。常軌を逸した戦いの末に訪れるのは……。最終章となる第十三章へ進むには、第十二章第10節を見ていることと、武器を全種類コンプリートしていることが条件となる。ストーリーとしては、第十二章第6節から本章に進むという流れ。エンディング4を見たあとで、すぐに本章をプレイするとやや戸惑うだろうが、第十二章第6節で「敵」の本体に接近していったのがカイムであることを思い出せば、ストーリーのつながりは理解できるだろう。



新宿へ飛ばされたカイム達。遠い未来の都市上空で、最後の決戦が始まる。

### ◉ 第十三章の進行フロー ◉

| | | |
|---|---|---|
| 第1節 | 旅立ち | イベント |
| | ※第十二章第10節を見ること及び武器を全種類コンプリートすること | |
| ↓ | | |
| 第2節 | 見知らぬ世界 | ムービー |
| ↓ | | |
| 第3節 | 未曾有の戦い | 空中戦 ➡P347 |
| ↓ | | |
| 第4節 | 回帰 | ムービー |
| ↓ | | |
| エンディング5へ | | |

### ◉ 第十三章のフリーミッション ◉

新宿（上空）　空中戦　➡P348

［追加条件］第十三章第3節をクリアすること

## 最終決戦について

「敵」の本体の破壊は、カイム達に託される。突入と同時に、「敵」本体は光となって空間の狭間に消えた。彼らが飛ばされた世界、そこは遠い未来の都市「新宿」。新宿に落ちた「敵」は、異様な姿で攻撃を始める。口から呪文を吐き歌い始めたのだ……。最終決戦は、「敵」の吐き出す2色のリングを壊していくことになる。敵の放つリングと同じ色のものを放っていき、最後まで破壊を継続できればミッションはクリアとなり、第4節のエンディング5へと進む。しかし世界を救ったはずのカイム達は、未来の世界では正体不明のモンスターとしか映らない。カイム達に残された運命とは……



新宿上空で歌い出した「敵」。これまでとはまったく異質の戦いが始まる。

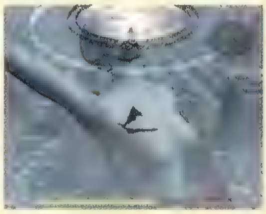
【　第十三章　】

| 第3節 | 未曾有の戦い | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | すべてのリングを消す(クリア後にフリーミッション追加) | | | | | | |
| 制限時間 | 2分30秒 | ミッションレベル | 100% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力250 | | |
| 隠し武器 | なし | | | | | | |

## 「敵」～新宿上空での最終決戦～

「敵」は下記の表のパターンで白と黒のリングを放ってくる。同じ色のリングで破壊していこう。■で白いリング、▲で黒いリングを放つことができる。リングは全部で159個。「敵」のリングがドラゴンに当たるとゲームオーバーとなる。また、違う色のリングを当てると、こちらが放ったリングはすべて消滅し、さらに0.7秒間操作が不能となるので要注意。



途中3回のインターバルがあるが、89個め以降はかなりきびしくなる。

「敵」の放つリングパターン

○ 白いリング　● 黒いリング　— インターバル

| | ■ | ▲ | | ■ | ▲ | | ■ | ▲ | | ■ | ▲ | | ■ | ▲ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ○ | | 33 | | ● | 65 | ○ | | 97 | | ● | 129 | | ● |
| 2 | ○ | | 34 | ○ | | 66 | ○ | | 98 | ○ | | 130 | [illegible] | |
| 3 | ○ | | 35 | ○ | | 67 | ○ | | 99 | ○ | | 131 | | ● |
| 4 | ○ | | 36 | ○ | | 68 | | ● | 100 | ○ | | 132 | [illegible] | |
| 5 | | ● | 37 | ○ | | 69 | | ● | 101 | ○ | | 133 | | ● |
| 6 | | ● | 38 | ○ | | 70 | ○ | | 102 | ○ | | 134 | ○ | |
| 7 | | ● | 39 | | ● | 71 | ○ | | 103 | | ● | 135 | ○ | |
| 8 | | ● | 40 | ○ | | 72 | | ● | 104 | ○ | | 136 | ○ | |
| 9 | ○ | | 41 | | ● | 73 | | ● | 105 | ○ | | 137 | | ● |
| 10 | | ● | 42 | ○ | | 74 | ○ | | 106 | ○ | | 138 | | ● |
| 11 | ○ | | 43 | | ● | 75 | ○ | | 107 | ○ | | 139 | | ● |
| 12 | | ● | 44 | | ● | 76 | | ● | 108 | ○ | | 140 | [illegible] | |
| 13 | ○ | | 45 | | ● | 77 | | ● | 109 | | ● | 141 | | ● |
| 14 | | ● | 46 | ○ | | 78 | ○ | | 110 | | ● | 142 | ○ | |
| 15 | | ● | 47 | ○ | | 79 | | ● | 111 | ○ | | 143 | | ● |
| 16 | | ● | 48 | ○ | | 80 | ○ | | 112 | | ● | 144 | ○ | |
| 17 | | ● | 49 | ○ | | 81 | | ● | 113 | | ● | 145 | ○ | |
| 18 | ○ | | 50 | ○ | | 82 | ○ | | 114 | ○ | | 146 | | ● |
| 19 | | ● | 51 | | ● | 83 | | ● | 115 | | ● | 147 | | ● |
| 20 | ○ | | 52 | ○ | | 84 | ○ | | 116 | ○ | | 148 | | ● |
| 21 | | ● | 53 | | ● | 85 | | ● | 117 | | ● | 149 | [illegible] | |
| 22 | ○ | | 54 | ○ | | 86 | ○ | | 118 | ○ | | 150 | [illegible] | |
| 23 | | ● | 55 | | ● | 87 | ○ | | 119 | | ● | 151 | [illegible] | |
| 24 | ○ | | 56 | ○ | | 88 | | ● | 120 | ○ | | 152 | | ● |
| 25 | ○ | | 57 | ○ | | 89 | | ● | 121 | | ● | 153 | [illegible] | |
| 26 | ○ | | 58 | | ● | 90 | ○ | | 122 | | ● | 154 | | ● |
| 27 | ○ | | 59 | ○ | | 91 | ○ | | 123 | ○ | | 155 | [illegible] | |
| 28 | | ● | 60 | | ● | 92 | ○ | | 124 | | ● | 156 | | ● |
| 29 | ○ | | 61 | ○ | | 93 | | ● | 125 | | ● | 157 | ○ | |
| 30 | | ● | 62 | | ● | 94 | ○ | | 126 | ○ | | 158 | [illegible] | |
| 31 | ○ | | 63 | ○ | | 95 | ○ | | 127 | | ● | 159 | | ● |
| 32 | | ● | 64 | ○ | | 96 | ○ | | 128 | ○ | | | | |

ミッション攻略編

## 【フリーミッション】

| ― | 新宿(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | F-15DJをすべて撃墜する | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | ???% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力250 | |
| 隠し武器 | なし | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:5体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| F-15DJ | ○ | 5 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

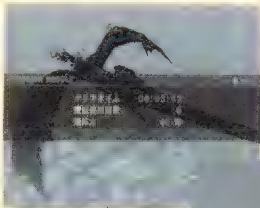
セエレを残し、巨大な「敵」に突入したカイムとドラゴン。彼らが見たものは「神の国」だったのか……。第十二章第3節をクリアして最後のエンディングを見たあとに追加されるフリーミッション。ドラゴンを撃墜した、憎き相手「自衛隊第6航空団第303飛行隊」との決戦だ。ミッションのクリア条件は、自衛隊機「F-15DJ」5機を全機撃墜すること。カオスドラゴンを使い、攻撃力をMAXまで上げたとしても容易に勝てる相手ではない。以下の攻略法も、あくまで参考程度に考えてほしい。重要なのは集中力。クリアすれば、フリーミッションで「???」という名の戦闘機を使用できるようになる。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の「F-15DJ」5機をすべて撃墜する

## 敵の動きに惑わされるな

ミッションが始まったら、まずマップのいちばん端まで移動する。このほうが真ん中にいるよりも敵の動きが捉えやすい。「F-15DJ」はマップの外側にも移動するが、ドラゴンから一定距離離れるとUターンして戻ってくる。また何回かに1回、ドラゴンと同じくらいの高度で飛んでくるときがある。このふたつの要素が重なったときが攻撃のチャンスだ。それまではひたすら敵の誘導ミサイルをよけることに専念しよう。ミサイルを目で追うのは不可能なので、レーダーで確認するといい。薄く表示されているのがミサイルだ。同じ場所でスライドしながら攻撃をよけていれば、必ず勝機が訪れる。



まずはドラゴンの攻撃力を上げ、「EASY」モードで敵の動きに慣れよう。



F-15DJが同じ高度で飛んできたら攻撃のチャンス。すかさず応戦しよう。

### CHECK POINT

**気楽に戦え ―F-15DJ―**

「F-15DJ」と真面目に戦うとストレスがたまる。「NORMAL」モードで何度も負け続けていると、しまいにはゲームをプレイしたくなくなるかもしれない。そんなときは「EASY」モードでプレイすればいい。この敵はあくまで「オマケ」なのだ。ボス戦のような特殊な行動パターンもないし、理詰めで勝てる相手ではない。たまにプレイして、チャンスがあれば勝てる。そんな相手がいてもいいだろう。



F-15DJ

# レオナールの飢

フェアリーとの契約で視力を失なったレオナール。彼に導かれ、
カイムは封印の森に足を踏み入れる。しかし、そこは帝国軍によって蹂躙されていた……

## 本章の流れ

封印の森にたどり着いたカイム達。そこに駐屯していたのは、新米の少年兵部隊。帝国に洗脳された子供達が、目を深紅に染めてカイム達を襲う。しかし、レオナールは新米兵を倒すことに躊躇し、敵にいらぬ情をかけるなと、ドラゴンに叱責される。「レオナールの飢」に進むには、契約者レオナールと出会ってから第二章第五節を見ることが必要。第二章第九節以降で登場するレオナールについて、その心情が語られていく。また、彼の契約者であるフェアリーが随所に登場するため、その性格を把握できるだろう。最終節である第7節ではフェアリーの長も登場し、この一族が醜悪な性質を持つことが確認できる。カイムが生きる世界観を深く知るためにも、各イベントはチェックしておきたい。



イベントでは、レオナールとフェアリーの会話から両者の性格が把握できる。



口汚いフェアリーの長から、砂漠にいるフリアエ達の危機を知らされる。

### ◉ 本章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 封印の森(上空) | 空中戦 | ➡P360 |

［追加条件］「レオナールの飢」第2節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 封印の森(帝国軍駐屯地) | 地上戦 | ➡P362 |

［追加条件］「レオナールの飢」第3節をクリアすること

### ◉ 本章の進行フロー ◉

※第二章第五節より

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | 封印の森 | 空中戦 | ➡P352 |
| 第2節 | 匂い | イベント | |
| 第3節 | 嘆き | 地上戦 | ➡P354 |
| 第4節 | 規格外の憐憫 | イベント | |
| 第5節 | 妖精の記憶 | 空中戦 | ➡P356 |
| 第6節 | 落穂拾い | 地上戦 | ➡P358 |
| 第7節 | ドラゴンの休息 | イベント | |

## ストーリーの分岐とミッションについて

ストーリーの分岐はなく、節を追ってミッションをクリアしていくことになる。本章へ進むには、第二章第十四節をクリアしてレオナールを仲間にし、さらに第三章第3節をクリアすることが必要だ。章内には空中戦、地上戦が2戦ずつ。空中戦では、グリフォンやバットと同時に攻撃してくるエンパイア・ドラゴンに注意したい。地上戦では少年兵、そして第6節で登場するブラック・ナイトの集団が要注意。少年兵は攻撃位置が低く、連続攻撃を仕掛けてくることが多い。ブラック・ナイトは、複数に囲まれると危険。倒され続けて泥沼にはまらないように。レオナールの魔法で倒すのが有効だ。



洗脳されている新米兵がカイムに襲いかかる。その攻撃力はあなどれない。



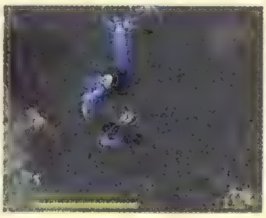
剣攻撃にはめっぽう強いブラック・ナイト。レオナールを効果的に使おう。

## イベント内に隠された武器

### 鬼を裂くもの LONG SWORD

| 出現イベント | 第4節 |
|---|---|

第3節から続く戦闘タイプのイベント。場所は帝国軍駐屯地付近。カイムによって倒された少年兵の中に、まだ息があるものがいた。それに情けをかけたレオナールに、亡者レイスが襲いかかる。イベントのクリア条件はレイスをすべて倒すことだが、倒しきるまえに駐屯地の階段付近（スタート地点の左斜め上）にある宝箱を回収しておこう。入手できるのは、使い勝手のよいロングソード「鬼を裂くもの」。あらゆる状況下で活躍する武器だ。

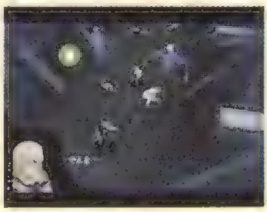


レイスを全滅させるとクリアになる。そのまえに忘れずに回収しておこう。

## 「レオナールの飢」ストーリー展開

### 封印の森、帝国軍の非情、レオナールの心裏

封印の森を占拠する帝国軍。その中には新米兵で構成される部隊があった。まだ少年の面影を残す敵兵を、ためらいもなく切り捨てるカイム。しかしレオナールはこれに抵抗を感じ、情けをかけるように懇願する。帝国軍によって殺害された弟を守れなかった自分、そしてその原因が自らの性癖にあると悔いるレオナールは、少年兵に弟の面影をだぶらせていたのだろうか。契約者フェアリーは、レオナールの心の内をえぐり、汚い言葉を浴びせかける。



レオナールは情けをかけた少年兵に襲われ、己の甘さに気づくが……。

# 【レオナールの飢】

| 第1節 | 封印の森 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させる(クリア後にフリーミッション追加) | | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 178% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力45 | | |
| 隠し武器 | なし | | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:89体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| グリフォン | ○ | 14 |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 7 |
| バット | ○ | 68 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

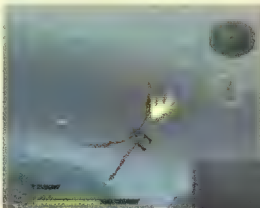
エルフの里を訪れたレオナールが「視た」ものは、帝国軍によって焼き払われている「封印の森」の姿だった。カイム達は世界に3つあるといわれる「封印」の神殿のひとつ、森の神殿へと向かう。ここから続く一連の物語は、第二章第五節から分岐するサブシナリオだ。ただし第二章第五節をプレイするには、第三章第3節をクリアしている必要がある。最初のミッションである第1節の舞台は、封印の森上空。そこにはエンパイア・ドラゴンをはじめ、帝国軍に操られたモンスター達が待ち受けていた。基本的な進行フローは右記のとおり。A地点からE地点まで、順番に敵を全滅させていくことになる。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる

## エンパイア・ドラゴンに注意

第三章第3節を終えてすぐにこのミッションをプレイした場合、敵が強すぎて苦戦を強いられるはずだ。できれば第三章をすべてクリアしてから挑戦したい。最低でもドラゴンの攻撃力が45以上ないとクリアは不可能だろう。難易度を上げている最大の原因は、群れで出現するエンパイア・ドラゴン。この敵の特徴はP236で述べているが、やっかいなのはこちらの攻撃を高確率でよけることと追尾性能を持つホーミング弾で攻撃してくること。できるだけ背後から攻撃し、ホーミング弾はダッシュでよけよう。C、E地点ではまず魔法を使い、エンパイア・ドラゴン以外の敵を少しでも減らしておきたい。



エンパイア・ドラゴンの放つ誘導弾は、3発の弾でドラゴンを追跡する。

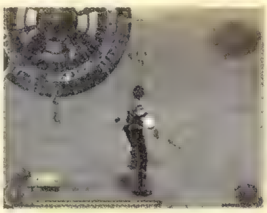


無事クリアすれば、フリーミッション「封印の森・上空」が追加される。

CHECK POINT

### ドラゴンの攻撃力と経験値

ドラゴンの攻撃力は、P047で紹介した計算式で求められる。このシナリオで使用できるドラゴンは第一形態のままなので、(経験値による強さ−1)×2が攻撃力となる。そしてドラゴンの経験値による強さとは、同じ経験値のカイムのレベルと同じ値なのだ。つまり同じ経験値でカイムがLV20ならドラゴンの強さも20、したがって攻撃力は(20−1)×2で38、ということになる。プレイの目安にしよう。



カイムとドラゴンの経験値は、地上戦のステータス画面で確認することができる。

## 【レオナールの飢】

| 第3節 | 嘆き | 地上戦 | 難易度 ★★ |
| --- | --- | --- | --- |

| | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| クリア条件 | 5ヵ所のターゲットを全滅させる(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV28 |
| 隠し武器 | 拷問部屋の肉隗(MACE/F地点のシルバー・ナイトを全滅させる) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:178体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| シルバー・ポーン | × | 24 | シルバー・ナイト | × | 3 |
| アーチャー | × | 28 | 少年兵 | ○ | 60 |
| ワーカー | × | 3 | | | |

MAP DATA




※B、C地点のターゲットは同時に出現する。
※D地点のターゲットはB地点の、E地点のターゲットはC地点のターゲットを全滅させると出現する。
※対空兵器(石弓)は、操作するワーカーを倒すことで無力化できる。

## ミッションの流れ

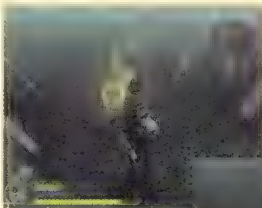
封印の森は帝国軍の侵攻により焼き払われていた。しかし帝国側の被害も激しく、いたるところに少年兵の死骸が転がっている。帝国軍も人手不足なのか、この方面にはとくに新米兵が多く送り込まれているようだ。封印の森ではドラゴンの行動が制限されるため、戦闘はカイムやほかの契約者で行なうことになる。ターゲットは少年兵のみで、A地点からE地点まで順番に出現する。これらを全滅させればミッションクリアだ。またターゲットはすべてマップの東側に出現する。増援部隊が出現すると混戦になるので、ワーカーをはじめ、スタート地点周辺にいるターゲット以外の敵もできるだけ片づけておこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる

## 隠し武器を手に入れる

隠し武器を手に入れるには、ターゲット以外の敵を倒さなければならない。武器を出現させる条件はF地点のシルバー・ナイトを全滅させることだが、ドラゴンが使用できないため、邪魔になる途中の敵もカイムで片づけておこう。シルバー・ナイトを全滅させると画面に宝箱の位置を示すヒントが出る。この宝箱はゲーム中のマップに表示されないので、ヒントと前ページのマップ情報を参考にして見つけ出そう。またマップの3ヵ所に置かれた石弓にも注意したい。とくにスタート地点付近の石弓はスタート直後からカイムを狙ってくる。側面から回り込んで操作するワーカーを倒しておくこと。



隠し武器を手に入れるためには、マップを一往復しなければならない。

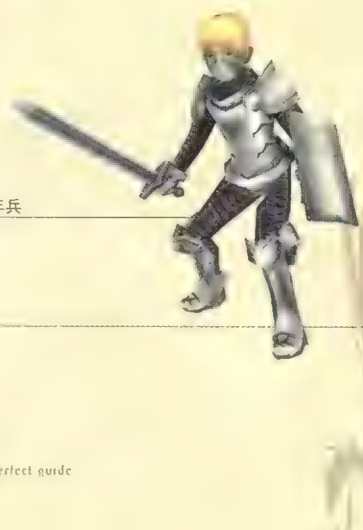


ミッションをクリアすれば、空中戦タイプのフリーミッションが追加される。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット —少年兵—

「レオナールの飢」にしか登場しない少年兵だが、一般兵士であるシルバー・ポーンと比較しても決して弱くはない。HPと移動速度がやや劣るが、それ以外はほとんど同じかそれ以上なのだ。とくに注目すべき点は、防御率が高いことと攻撃をくり出す確率が高いこと。さらに連続攻撃を仕掛けてくることも多い。つまり、かなり好戦的なユニットなのだ。少年だからといって手加減する必要は一切ない。



少年兵

# 【レオナールの飢】

| 第5節 | 妖精の記憶 | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 178% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力47 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:25体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 7 | グリフォン | ○ | 13 |
| 空中兵器(大) | ○ | 2 | エンパイア・ドラゴンリーダー | ○ | 3 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

敵に情けをかけて見事裏切られてしまったレオナールは、その愚かさをドラゴンに叱責されてしまう。しかしレオナールが後悔している間もなく、上空からは新たな帝国軍の軍勢が迫りつつあった。戦闘に使用されるマップは第1節のものと同じ。今回のミッションでは、モンスターと空中兵器が相手だ。A地点からD地点までの敵を順番に全滅させていけばクリアとなる。敵の数は少なく、やっかいなエンパイア・ドラゴンリーダーもあまりいないため、比較的戦いやすい。第1節をクリアしたドラゴンなら、そのまま戦えるだろう。戦闘中に交わされるレオナールや妖精のセリフに耳を傾ける余裕さえある。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

1. A地点の敵を全滅させる
2. B地点の敵を全滅させる
3. C地点の敵を全滅させる
4. D地点の敵を全滅させる
5. 目的地に向かう

## 効率的な戦い方

D地点のエンパイア・ドラゴンリーダーを含む敵以外は、さほど問題なく倒せるだろう。しかしこのような難易度の低いミッションでは、できる限り魔法を使用せず、敵の攻撃を確実によけながら戦うように心がけたい。特定のフリーミッションで隠し武器を手に入れるための訓練だ。また敵の行動パターンにも注目しよう。たとえば同じエリアに出現する空中兵器とグリフォンでは行動パターンがまったく異なる。空中兵器は出現した位置からほとんど移動しないが、グリフォンはこちらの動きに合わせて移動する。その性質を利用して、グリフォンを空中兵器の大砲が届かない場所までおびき出して攻撃するといい。



混戦を避けるため、空中兵器とその他の敵ユニットを引き離してしまおう。

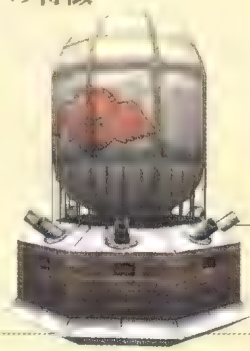


エンパイア・ドラゴンのホーミング弾も、距離を取れば非常によけやすい。

### CHECK POINT

### 空中兵器(小)の特徴

空中兵器には小、大、特大の3種類があるが、ここではまず空中兵器(小)の特徴を解説しておこう。このユニットは2種類の攻撃手段を持っている。ひとつは大砲による攻撃。弾は直進するのでよけやすいが、ダメージは大きい。複数の空中兵器(小)が出現したら、なめてかからずに距離を取ること。もうひとつがバルカン弾で、こちらにダメージはないが、当たると一時的にドラゴンが操作できなくなってしまう。



空中兵器(小)

# 【 レオナールの飢 】

| 第6節 | 落穂拾い | | | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所のターゲットを全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV30 |
| 隠し武器 | 背理の鎌(POLE AXE/少年兵9体を全滅させるとマップ西側に出現) | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数:256体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルバー・ポーン | × | 18 | ブラック・クィーン | × | 10 |
| アーチャー | × | 36 | ブラック・ナイト | ○ | 17 |
| 少年兵 | × | 9 | 石弓(ワーカー) | × | 3 |

## MAP DATA




※シャトウはマップ中の敵50体を倒すと出現する

## ミッションの流れ

森の奥深くに駐屯地を統括する重装騎馬部隊が集結し始めたようだ。カイム達は再び地上へと降り立つ。使用されるマップは第3節と同じ。森の中いっぱいに帝国兵が展開しているが、ターゲットがいるのは森の西部のみだ。ミッションのクリア条件は、森の西側に3回に分けて出現するターゲットを倒すこと。初期配置のA地点にいる8体のターゲットを倒すと、その南側(B地点)に3体、北側(C地点)に3体の順に増援部隊が出現する。ターゲット以外にもシャドウや隠し武器などの要素もある。詳しくは下記を参照のこと。またミッションをクリアするとイベントが発生し、そのまま第三章へと続く。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## 隠し武器とシャドウ

武器を手に入れるには、マップにいる少年兵を全滅させなければならない。少年兵は全部で9体おり、スタート地点付近、森の入口付近(東側)、そしてマップ西の石弓付近にそれぞれ3体ずつ配置されている。彼らをすべて倒せば画面上にメッセージが出て、前ページのマップに記された位置に宝箱が出現する。出現するポイントは、初期配置のターゲットがいるあたりだ。進行ルートと宝箱の出現する方向が同じなので、スタート地点からA地点に向かうまでのあいだに少年兵を倒してしまおう。一方シャドウは、ミッション開始から50体目の敵を倒したときに、同じく前ページのマップに記された位置に出現する。



シャドウはこの位置に出現する。スフィアが近くにあるので安心して戦おう。



「背理の鎌」はリーチが長くて使いやすい。チェーン攻撃もつながりやすい。

---

CHECK POINT

### 要注意ユニット —ブラック・ナイト—

ターゲットのブラック・ナイトは、このミッションで初登場となる敵ユニットだ。女神の城で見かけたシルバー・ナイトの上位ユニットだが、その強さは桁違い。カイムの武器攻撃と魔法の両方に耐性がある。ただし契約者の攻撃は普通に効くので、苦戦するようなら召喚しておいたほうがいい。また防御から槍による連続攻撃を仕掛けてくるので、敵が防御体勢に入ったら、すかさずこちらも防御すること。



## 【フリーミッション】

| ―― | 封印の森(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 205% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力80~120 |
| 隠し武器 | 連合軍兵士の剣(LONG SWORD/魔法を使用せずに4分10秒以内にクリアする) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:50体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ゴースト | ○ | 39 |
| グリフォン | ○ | 4 |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 6 |
| ゴースト | ○ | 1 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第1節をクリアすると追加される空中戦タイプのフリーミッション。使用されるマップは第1節と同じものだ。第1節も難易度が高かったが、このミッションのきびしさはその比ではない。ドラゴンの攻撃力が50以下なら、クリアはまず不可能。一度第四章以降に進み、ドラゴンを第二形態にしてから挑戦してみよう。クリアするための攻撃力の目安は最低80。それでも隠し武器を入手するのは難しい。武器を入手するための攻略法は下記を参照してもらうとして、まずはクリアを目指そう。もっとも重要なのは、敵の攻撃を確実によけること。あとは魔法を使いながら、少しずつ敵を減らしていこう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる

## 隠し武器を手に入れる

武器を手に入れるための条件は、魔法を使用せず4分10秒以内にクリアすること。ここでもっとも重要になるのはドラゴンの攻撃力。魔法を使わずに素早く敵を倒すには、攻撃力を上げるしかないからだ。最低でも120くらい欲しい。攻撃するときはロックオンよりもファイアーボールを多用し、しかも接近戦で戦わなければならない。またA、C地点でゴーストを狙う場合、通常の戦い方とは逆に敵の真ん中に突入しよう。ドラゴンを正面に捉えるとゴーストが一斉に攻撃してくるので、その瞬間に素早く攻撃するのだ。どうしても早く武器が欲しい場合は、「EASY」モードでプレイするといい。



少しでも早くゴーストを倒すために、正面に移動してこちらを攻撃させせよう。



グリフォンやエンパイア・ドラゴンは、ギリギリまで引きつけて倒すこと。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット —スピリット—

スピリットは非常にいやらしい敵。出現したあとしばらくは一定の位置に待機しているが、ドラゴンを見つけるとゆらゆらと近づいてくる。そして周囲にまとわりつき、長い光の尾で攻撃してくるのだ。また一定時間攻撃したら魔方陣を出現させ、もといた位置付近にワープして戻る。ドラゴンから攻撃を受けた場合も同様にワープする。さらに魔方陣が出ているときと半透明になっているときは無敵なのだ。



スピリット

## 【フリーミッション】

| - — | 封印の森(帝国軍駐屯地) | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 10ヵ所のターゲットをすべて倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 2個 | 目標LV(カイム) | LV30 |
| 隠し武器 | ゆりの葉の剣(LONG SWORD／20分経過するとマップ東奥に出現) | | | | |

### ENEMY DATA 〔総敵数:485体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 石弓(ワーカー) | × | 3 | シルバー・ナイト | × | 10 |
| シルバー・ボーン | × | 384 | 少年兵 | ○ | 10 |
| アーチャー | × | 78 | | | |

### MAP DATA




※シャドウは、カイムがマップ中の赤いラインを越えた瞬間に出現する。
※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。

## ミッションの流れ

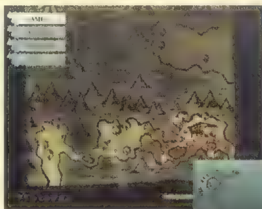
第3節クリア後に追加される地上戦タイプのフリーミッション。第3節同様ドラゴンは使用できず、戦えるのはカイムか契約者のみとなる。第1節をクリアしたあとに追加される上空のフリーミッションに比べると難易度が低いので、第3節をクリアしたあとでも十分プレイ可能。敵の数はやや多いが、最初からマップに登場しているターゲットを倒すだけでクリアできる。ターゲットは全部で10体。すべて少年兵だ。またミッションで使用されるマップは第3節、第6節と同じだが、スタート地点が逆になっている。今度はマップ西側からスタートするため、A〜J地点の順に東に向かって進むといいだろう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A〜J地点のターゲットを倒す

## 隠し武器とシャドウ

このミッションにも隠し武器とシャドウが用意されている。まず武器はミッション開始から20分経過すると出現する。ゲーム中のマップ画面にも位置が表示されるので、すぐにわかるはずだ。ただ注意したいのは、難易度が「NORMAL」のときしか出現しないということ。それほど難しいミッションではないので、必ず「NORMAL」モードでプレイして手に入れよう。一方シャドウはマップの中央下付近に出現する。ただしシャドウを出現させるには、マップ中の特定のポイントを通過する必要がある。前ページのマップの赤いラインがそれだ。ここをカイムが通過すると、シャドウが出現する。



20分経過で武器が出現。マップ画面に青く表示されているのが宝箱だ。



シャドウはターゲットの近くに出現する。先に周りの敵を倒しておこう。

### CHECK POINT

### チェーンとスフィアの法則

チェーンによって出現するスフィアには一定の法則がある。スフィアが出現するのは、チェーンが17回、36回、56回、78回、100回、150回に達したとき。この時カイムのHPが100%未満なら、100回目を除き緑色のスフィア(回復小)が出現する。100%の場合は、同じく100回目を除いて赤いスフィアが出現するのだ。100回目には必ず紫色のスフィアが出現し、これを取るとカイムの攻撃力がアップする。



150回目のスフィアは、宝箱から出現するものと同じ HPを全回復する。

# アリオーシュの奇

囚われの身だったアリオーシュは、炎と水の精霊と契約を結ぶ。
その代償に失なったものは子宮。精神を病んでいる彼女は、幼子に執着する。

## 本章の流れ

砂漠の封印が破られたことを知ったカイム達は、海の神殿へ急ぐ。誘拐され捨てられた子供達の悲鳴が響く。悲惨な光景を見たアリオーシュは暴走する。血の海で幼子の死体を抱き、ひとりつぶやく。「アリオーシュの奇」へ進むには、第三章第四節を見ることが条件となる。第三章第九節以降では、アリオーシュが精霊と契約を結ぶストーリーが展開される。注目すべきは彼女の精神状態。攻撃的で異常なまでに幼子に執着する彼女の過去は、本章で語られることになる。第四章以降ではアリオーシュを操作することになるが、契約者の人格を把握しておくことは重要だ。本章での戦闘は「海の神殿」周辺で展開される。海上兵器に加えエンパイア・ドラゴンなどのモンスターも出現するため注意したい。



帝国軍によって捨てられた子供達を抱くアリオーシュ。異様な光景だ……。



海の神殿に向かうカイム達を迎撃する海上兵器。その砲弾の威力は強烈だ。

### ◉ 本章の進行フロー ◉

※第三章第四節より

| | | |
|---|---|---|
| 第1節 | 海蛇の苦悩 | 空中戦 ➡P366 |
| 第2節 | 大好きな…… | イベント |
| 第3節 | 漁火 | 空中戦 ➡P368 |
| 第4節 | 独り遊び | イベント |

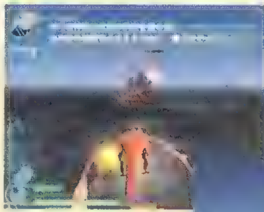
### ◉ 本章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 海の神殿（上空） | 空中戦 | ➡P370 |

［追加条件］「アリオーシュの奇」第3節をクリアすること

## ミッションについて

本章ではストーリーの分岐はなく、節順にミッションをクリアしていくことになる。本章へ進むには第三章第四節を見ることが条件だが、これには第三章第3節をクリアし、さらに契約者レオナールとアリオーシュの両方に出会っていなければならない。戦闘は2戦のみで、いずれも空中戦。海上兵器は複数がまとまって出現するが、うまく砲弾をかいくぐり、破壊していこう。砲弾はレーダーに映し出されるので、これを確認しつつ攻撃するとダメージは少ない。また敵のエンパイア・ドラゴンは攻撃力が高いので注意。ドラゴンのHP量が少ないと苦戦するだろう。レベルを十分に上げてから対戦したい。



海上兵器は大小揃って出現。砲弾をかいくぐり的確に攻撃をヒットさせたい



エンパイア・ドラゴン、ゴースト戦に備え、攻撃力、HP量を上げておきたい。

## 「アリオーシュの奇」ストーリー展開

### 語られるアリオーシュの過去

平和に暮らしていたエルフ族のアリオーシュ。しかし帝国軍の侵攻により、その生活が一変する。子供を殺され捨てられたアリオーシュは、孤独と絶望の中で精神を病んでいく。そして元来柔和なエルフ族からは想像もつかないほど、攻撃的な性格へと変貌してしまった。帝国軍の捕虜収容所で絶叫し続ける彼女に惹かれたのが、炎の精霊サラマンダーと、水の精霊ウンディーネ。彼女と精霊達は契約を結び、その代償としてアリオーシュは子宮を失なう。彼女が子供を持つことは永遠にない。孤独と混乱の中、子供に執着して生き続ける彼女に、救いはあるのか……。



サラマンダーとウンディーネにより、アリオーシュの過去が語られる。

### つぎつぎに破壊される封印、帝国軍の脅威

アリオーシュを助け出したカイム達は、彼女の契約者サラマンダーとウンディーネから、砂漠の封印が破壊されたことを知らされる。残された封印は海の封印と、最終封印フリアエのふたつ。海の神殿に急ぐカイム達。海の封印が破られれば、世界は崩壊へと突き進むだろう。海の神殿周辺には、海上兵器が集結していた。砲弾の雨、そして帝国軍に操られたモンスターの襲来。レッドドラゴンの炎によって激戦を制したが……。カイム達の奮闘もむなしく、帝国軍によって海の封印は破壊されてしまう。残るは最終封印フリアエのみ。彼女を守るため、カイム達は再び砂漠へと戻るが……。



海の封印までも破壊されてしまった。あとはフリアエを守るしかない

## 【アリオーシュの奇】

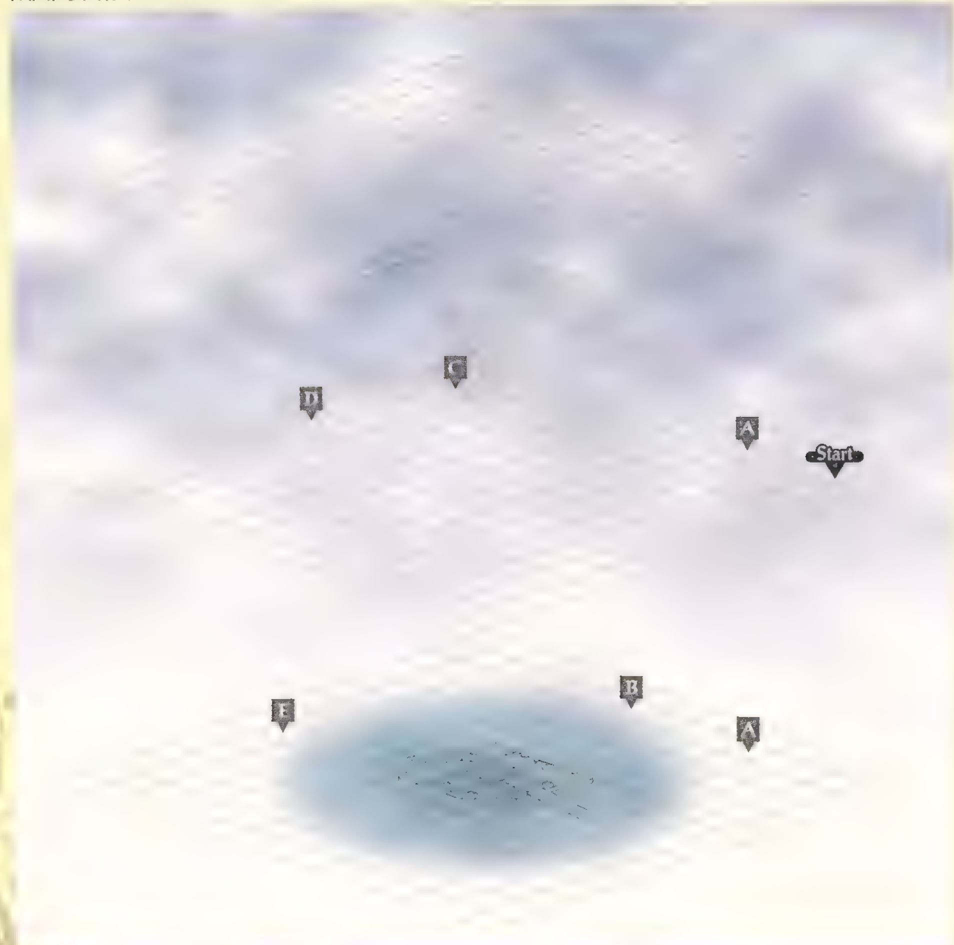
| 第1節 | 海蛇の苦悩 | 空中戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 178% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力60 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:22体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| 空中兵器(小) | ○ | 6 |
| 海上兵器(小) | ○ | 10 |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 6 |

MAP DATA




※A地点には海面、中空に同時に敵が出現する。

## ミッションの流れ

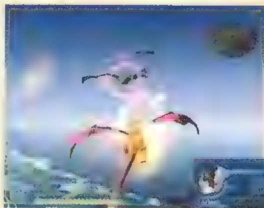
精霊から砂漠の封印が破壊されたことを告げられたカイム達は、つぎの封印がある海の神殿へと向かう。ここから始まる一連のサブシナリオは、第三章第四節のイベントを見たあとにプレイできるようになる。ただしそのためには、第三章を最後までプレイしてレオナールとアリオーシュの両方を仲間にしておかなければならない。基本的なミッションの流れは右記のとおり。AからEまでの5ヵ所にいる敵を順番に全滅させればいい。使用できるドラゴンは先の「レオナールの飢」と同じく第一形態。海と空の敵を相手にするため戦いにくいが、ドラゴンの攻撃力が60以上あればさほど苦戦しないはずだ。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる

## 高低差のある戦いに注意

普通にプレイしていたら、このミッションが初の海上戦になるはず。基本的な戦い方は空中戦と同じだが、海と空の敵を同時に相手にするため、高低差の激しい戦いを強いられる。また両方に敵がいると照準がオートで合ってしまうことが多いので、一度キャンセルし、狙いたい敵に合わせよう。注意したいのはD地点とE地点の敵。これらの敵は同時に出現するが、さきにD地点のエンパイア・ドラゴンを倒してからE地点に向かうといい。ドラゴンの攻撃力が60以下なら同時に相手にするのは無謀だ。またエンパイア・ドラゴンはできるだけ後方や側面から狙うこと。正面からだとよけられてしまう。



エンパイア・ドラゴンは、接近してファイアーボールで攻撃したほうがいい。

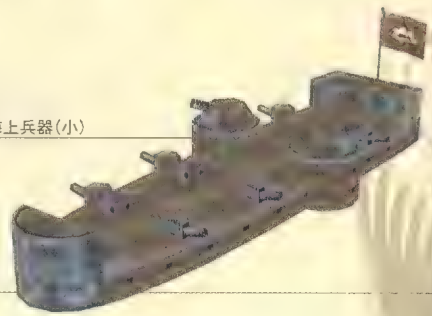


初登場の海上兵器（小）。ドラゴンの攻撃力が低いうちは近づかないこと。

CHECK POINT

### 要注意ユニット―海上兵器（小）―

海上兵器には小と大の2種類があるが、このミッションで登場するのは小だけだ。基本的な攻撃手段は、空中兵器（小）と同じ。バルカン砲はノーダメージだが、ドラゴンの操作が一時的に不能になるので当たらないようにしたい。砲台から発射される大砲は一直線に飛んでくるためよけやすい。ただし複数の砲台を備えており、ドラゴンの吐く炎と重なって弾道が見えにくいことがあるので注意しよう。



海上兵器（小）

## 【アリオーシュの奇】

| 第3節 | 漁火 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
| --- | --- | --- | --- |

| | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 178% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力65 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:16体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
| --- | --- | --- |
| 海上兵器(小) | ○ | 10 |
| 海上兵器(大) | ○ | 2 |
| スピリット | ○ | 4 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

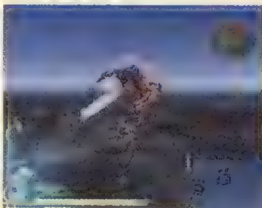
ミッションに先立ち、ウンディーネとサラマンダーの口からアリオーシュの過去が語られる。アリオーシュが精神に異常を来たしたのは、やはり帝国軍から受けた忌まわしい過去のせいだったのだ。そんななか、帝国軍が海の神殿の封印を破壊しているとの知らせが入る。今回のミッションでも、海と空の敵が出現する。しかし、エリアに分けてみると出てくる敵は海と空どちらかのみなので、比較的照準は合わせやすい。ただ海、空ともにやっかいな敵が多く、ドラゴンの攻撃力やHPが低いと苦戦は必至。どうしてもクリアできないようならば、フリーミッションでドラゴンの攻撃力を上げてから挑戦してみよう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

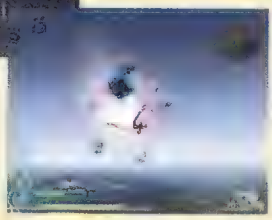
A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## 海上兵器(大)は最後に叩け

最大の難関は、C地点に出現する大船団。1隻の海上兵器(大)を4隻の海上兵器(小)が取り巻いている。敵の攻撃は直線的な大砲のみだが、これだけ数が多いとよけるだけでひと苦労。大砲の威力は高いので、数回食らうとあっという間にHPがなくなってしまう。いかに敵の攻撃を受けずに、敵を効率よく倒せるかが重要だ。まずは四方の海上兵器(小)を1隻ずつ倒し、最後に残った海上兵器(大)をじっくり攻撃しよう。魔法が使えるならD地点に到着してすぐに使っておくといい。D地点にはスピリットも出現するが、攻撃力が低いので、落ち着いて対処すれば恐れる相手ではない。



敵の船団から大砲の集中砲火を浴びるまえに、素早く方向転換させよう。

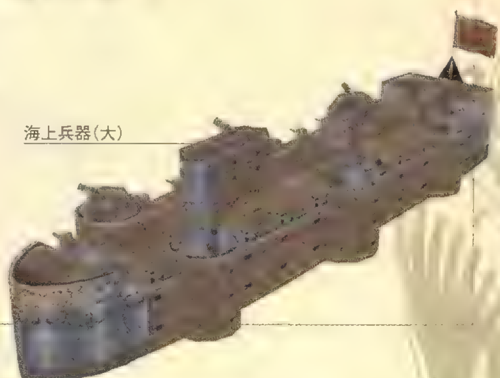


スピリットの怪しい動きに惑わされるな。目の前の敵を確実に狙えばいい。

## CHECK POINT

### 要注意ユニット―海上兵器(大)―

海上兵器(大)は海上兵器(小)に比べてHPが高く、さらに砲台を6つも備えている。この砲台から上下左右、四方八方に大砲を撃ってくるのだ。ちなみに砲台ごとにHPが設定されており、6つの砲台すべてを撃破しないと倒すことはできない。移動しないため単体なら戦いやすいのだが、複数で出現すると非常にやっかいな存在となる。周囲に取り巻きがいるあいだは、絶対に近づきすぎないようにしたい。



海上兵器(大)

# 【フリーミッション】

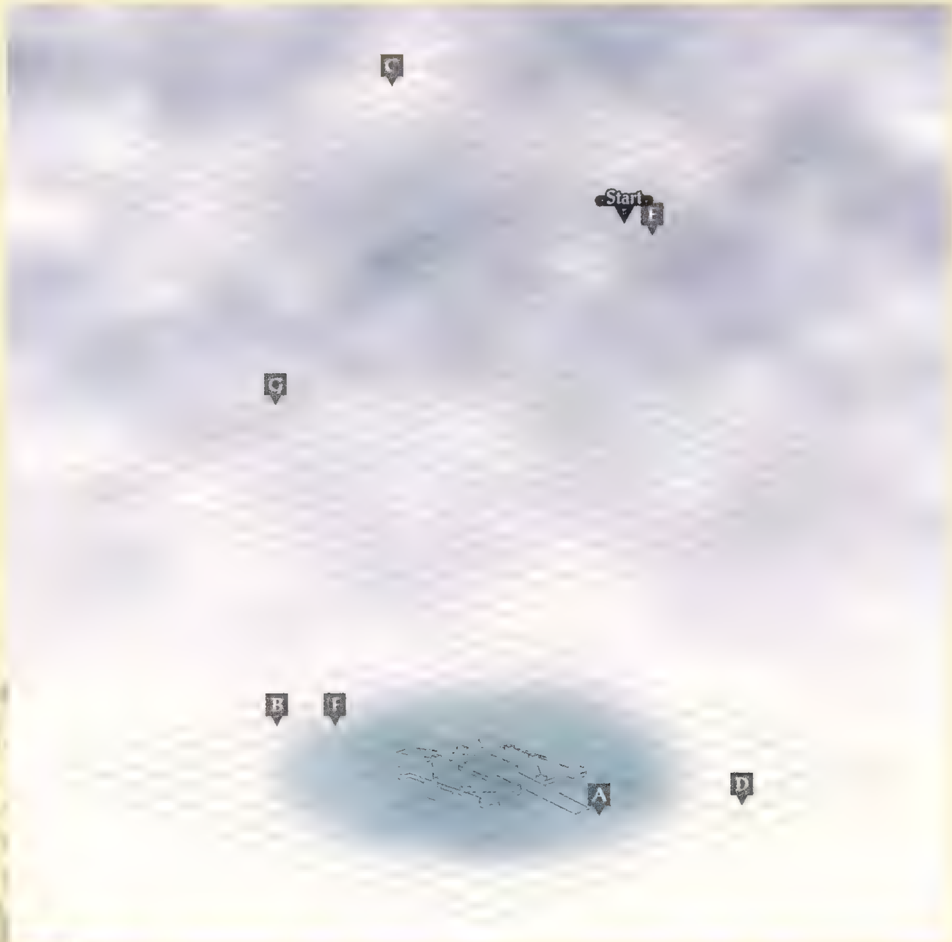
| — | 海の神殿(上空) | 空中戦 | 難易度 ★★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 7ヵ所の敵を全滅させる | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 210% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力100~120 | |
| 隠し武器 | 雷龍の叫び(HAMMER/HPを25%以上残し、魔法を使わずに8分以内にクリアする) | | | | | |

ENEMY DATA 〔総敵数:88体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 海上兵器(小) | ○ | 11 | ビホルダー | ○ | 4 |
| 海上兵器(大) | ○ | 3 | C・ガーゴイルキューブ | ○ | 64 |
| スペクター | ○ | 1 | ガーゴイル | ○ | 5 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

第3節クリア後に追加される空中戦タイプのフリーミッション。難易度が非常に高く「NORMAL」モードでプレイした場合、第一形態のドラゴンではクリアできないだろう。まして隠し武器を手に入れるとなると、第二形態でも120以上の攻撃力が必要。第一形態のドラゴンでプレイするなら「EASY」モードを選択し、攻撃力を上げておくことをおすすめする。クリア後には大量の経験値が入るので、3回くらいクリアすれば、すぐに攻撃力が10くらい上がるはずだ。ちなみにC地点のC・ガーゴイルキューブはガーゴイルを倒すと消滅してしまうが、経験値を稼ぐためにも、少しでも多く撃破しておこう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる
↓
F地点の敵を全滅させる
↓
G地点の敵を全滅させる

## 隠し武器を手に入れる

武器を手に入れるには、ドラゴンのHPを25%以上残し、魔法を使わずに8分以内にクリアしなければならない。ドラゴンの攻撃力が100以上、ゲームの難易度が「EASY」なら、以下の戦い方で勝てるので参考にしてほしい。まずC地点のガーゴイル部隊はガーゴイルのみを倒し、C・ガーゴイルキューブは消滅させる。つぎはFとG地点の敵。これらの敵は同時に出現するが、海上の敵から倒し、動き回るガーゴイルやスペクターはあと回しにする。最後に残る敵は、おそらくスペクターだろう。鎌を投げるまえにロックオンで照準を合わせ、投げた瞬間に放つ。同時に鎌をよけるためにダッシュで移動。これをくり返す。



C地点ではガーゴイルだけに集中しよう。近づいて通常攻撃で倒すこと。



海上兵器の大砲は威力が高い。ちょっとした油断が命取りになってしまう。

### CHECK POINT

### 要注意ユニット —ビホルダー—

ビホルダーと戦うときはトリッキーな動きに翻弄されがちだが、行動パターンさえ把握すれば恐れる相手ではない。ドラゴンから攻撃を受けるとワープして別の場所に逃げるため連続して攻撃できないが、必要以上に追いかけ回さなくてもいい。注意すべきなのは攻撃のほう。ビホルダーの攻撃はドラゴンの動きを追うホーミング弾。同時に2発発射してくるので、弾道が見えたら素早くダッシュでよけること。



ビホルダー

# セエレの祈

死にゆく母親の願いによりゴーレムと契約を交わしたセエレ。
帝国軍に連れ去られた双子の妹マナを探して、カイム達とともに危険な谷へ向かう。

## 本章の流れ

セエレの双子の妹マナは、帝国軍に誘拐された。カイム達は彼女を探して帝国の支配する谷を目指す。しかしその地で、セエレまでもがグリフォンに連れ去られてしまう。「セエレの祈」に進むには、第四章第六節を見ていることが条件。つまりエンディング1までをクリアし、セエレを仲間にしてからということになる。第四章第六節、第十節～第十四節、そして本章をクリアすることでセエレの人物像を知ることができる。さらにこれらのイベントでは、司教マナについても語られる。イベントはもちろん、戦闘中の契約者達の話も細かくチェックしておきたい。戦闘は「赤き岩山」を中心に展開される。



ほかのゴーレムと違い、セエレの契約者には哀しみに反応する心があった。



谷に出現するマッドゴーレムは、付与魔術師エンシャンターに操られている。

### ◉ 本章の進行フロー ◉

※第四章第六節より

| | | | |
|---|---|---|---|
| 第1節 | 岩の道 | イベント | ※第四章第六節を見ること |
| 第2節 | 辺境の巨人 | 地上戦 | ➡P374 |
| 第3節 | 翻弄 | 空中戦 | |
| 第4節 | 友へ | イベント | |
| 第5節 | 道程 | 地上戦 | ➡P378 |
| 第6節 | 音の消えた場所 | イベント | |
| 第7節 | 足跡なき誘拐 | 空中戦 | ➡P380 |
| 第8節 | 追いかけて | 地上戦 | ➡P382 |
| 第9節 | 新しい剣 | イベント | |
| 第10節 | 狂気のコロシアム | 地上戦 | ➡P384 |
| 第11節 | 感謝と怠慢 | イベント | |

### ◉ 本章のフリーミッション ◉

| | | |
|---|---|---|
| 紅き岩山(上空) | 空中戦 | ➡P386 |

［追加条件］「セエレの祈」第3節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| 険しき山岳 | 地上戦 | ➡P388 |

［追加条件］「セエレの祈」第2節をクリアすること

| | | |
|---|---|---|
| コロシアム | 地上戦 | ➡P390 |

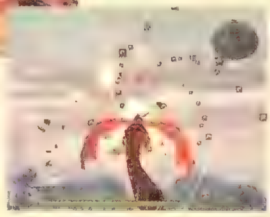
［追加条件］「セエレの祈」第10節をクリアすること

## ミッションについて

本章ではストーリーの分岐はなく、節を追ってミッションが進んでいく。戦闘は全6戦で、そのうちの4戦が地上での戦い。第2節では、付与魔術師に操られたマッドゴーレムが出現する。カイムだけで戦うと苦戦は必至なので、契約者の魔法を利用して片付けよう。対魔術用に強化されたクリムゾン・ゴブリンの集団とビーストテイマーの部隊も強力。ビーストテイマーを先に倒し、戦闘を有利に展開したい。コロシアムでは、帝国軍の精鋭が次々と出現する。カイムの能力を試すにはいい機会だ。空中戦では敵が大量に出現するが、第7節でバットとともに出現するビホルダー、スペクターの部隊には要注意。



コロシアムでは、帝国の精鋭が出現。今までとは違った雰囲気の戦いだ



空中戦では敵が大量に出現。魔法攻撃をうまく使って撃破していこう。

## イベント内に隠された武器

### 兵士長の聖槍 SPEAR

| 出現イベント | 第6節 |
|---|---|

イベントで入手できる武器は「兵士長の聖槍」。分類はスピア。武器の入った宝箱は、最初からフィールド上に配置されている。場所は、画面の上を北とした場合、北北西の方角にある大きな岩の裏。ちょうど岩の影になっているので、見落とさないように。また出現する敵をすべて倒すとミッションクリアになってしまうため、敵を倒しきる前に武器を回収しておくこと。「兵士長の聖槍」は重く振りにくいが、攻撃力はまずまず。重力球が出現する魔法は威力が高い。



宝箱はひときわ大きな岩の裏側にある。敵を倒す前に回収しておくこと。

## 「セエレの祈」ストーリー展開

### セエレの妹を捜して、谷へ

セエレの妹マナを捜して谷へたどり着いたカイム達。その地でセエレは、兄妹の境遇を語り始める。母親の愛を一心に受けて育ったセエレ。それとは逆に、日常的に虐待を受けていたマナ。マナだけを叩く母親、愛情を独り占めしていた自分……。両親を失いマナも居なくなったいま、セエレはマナに何もしてやれなかったことを後悔する。レオナールは自虐的なセエレに優しい言葉をかけるが、レッドドラゴンはそんな人間達を冷ややかな目で見ていた。



捕らわれたセエレを救った直後、カイム達は封印が破壊されたことを知る。

# 【セエレの祈】

| 第2節 | 辺境の巨人 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所のターゲットをすべて倒す(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV55 |
| 隠し武器 | 地竜の鉤爪(SWORD/山岳南の入り組んだ場所に出現) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:24体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| エンシャンター | ○ | 4 |
| ビーストテイマー | ○ | 16 |
| エンパイア・ゴーレム | × | 4 |

MAP DATA




※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。

## ミッションの流れ

第四章第六節から分岐するサブシナリオ。ゴーレムと「契約」を交わしたセエレの願いを入れ、カイム達は険しい「谷」へと向かった。このサブシナリオをプレイするには、一度第八章をクリアし、かつ3人の契約者すべてを仲間にしておく必要がある。つまり、ひとつ目のエンディングを見たあとでなければプレイできないのだ。ミッションクリアの条件は、帝国軍に操られているエンパイア・ゴーレムを倒すこと。ただし倒すべきターゲットはゴーレムではなく、それを操っている4体のエンシャンターとその周囲にいるビーストテイマー16体のほうだ。カイムと契約者を交互に使用しながら戦おう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

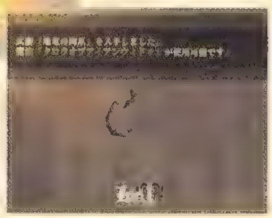
A地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
B地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
C地点のターゲット5体をすべて倒す
↓
D地点のターゲット5体をすべて倒す

## 契約者を効果的に召喚する

このミッションでは、上記の進行フローのようにスタート地点に近いA地点からB、C、D地点の順に進行していくのがおすすめ。これなら隠し武器を入手したあと、最後のD地点に向かうまえにマップ北西のスフィアでカイムのHPを回復できるからだ。またターゲットはすべてカイムの魔法とドラゴンの攻撃を反射してしまうため、基本的に契約者で戦ったほうがいい。うまく戦えば、すべてのエリアのターゲットを契約者だけで倒すことも可能だ。ただし、隠し武器の回収とスフィアでのHP回復はカイムしかできないので注意しよう。もちろん契約者はドラゴンに乗って移動することもできない。



ゴーレムの攻撃も強烈。ターゲットではないが、動きをよく見ておこう。



隠し武器「地竜の鉤爪」は、ソードとは思えないほど高い攻撃力を持つ。

### CHECK POINT

#### 要注意ユニット —エンシャンター—

ゴーレムを操るエンシャンター。特殊な魔力で無機物である石に生命を吹き込み、操作しているようだ。このため、この敵を倒すと操られているゴーレムも消滅してしまう。最優先で倒したい相手なのだが、そう簡単にはいかないだろう。カイムの武器攻撃に対する耐久力が高く、さらに魔法も反射してしまうからだ。契約者に任せるのがいちばんだが、テクニックを磨くためにもあえてカイムで挑戦してみるのもいい。



## 【セエレの祈】

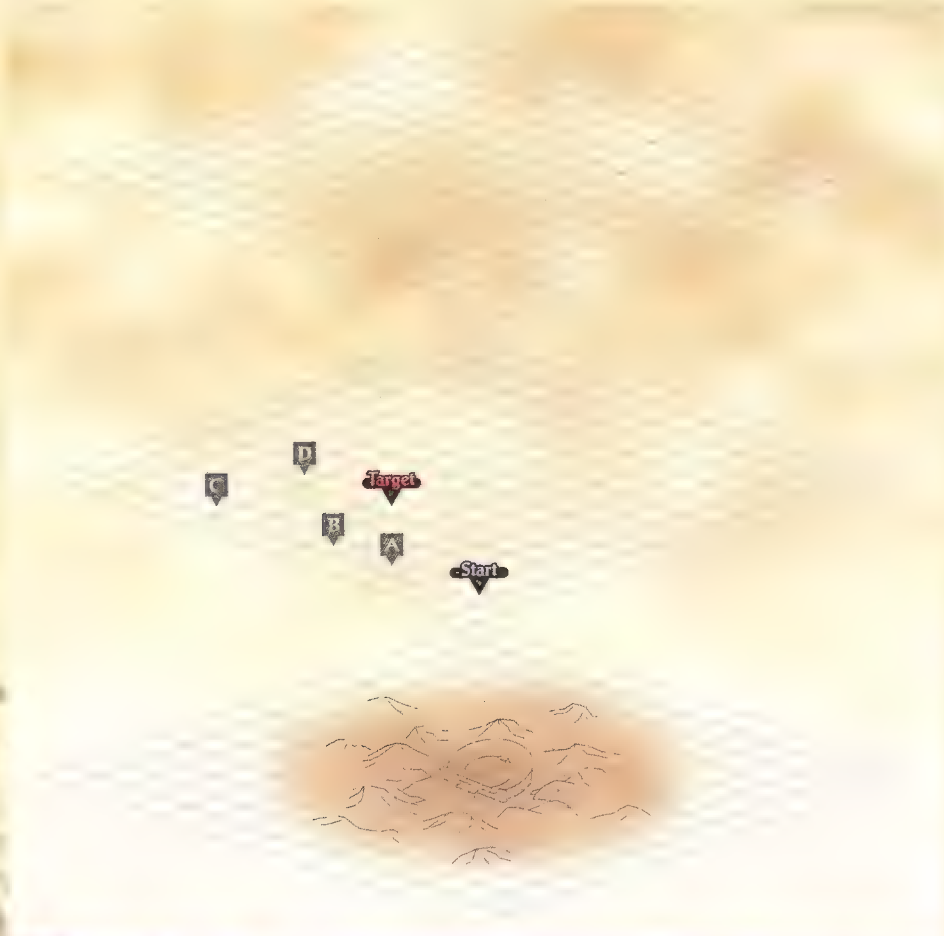
| 第3節 | 翻弄 | 空中戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 4ヵ所の敵を全滅させ、目的地に向かう(クリア後にフリーミッション追加) | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 178% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力168 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:242体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 123 |
| C・ガーゴイルキューブ | ○ | 48 |
| ガーゴイルキューブ | ○ | 64 |
| ガーゴイル | ○ | 7 |

MAP DATA




※A、B地点の敵は、離れた場所に同時に出現する。

## ミッションの流れ

セエレは無事救出したが、地上での騒ぎに引き寄せられて、帝国軍のモンスター部隊が出現した。第2節からの連戦となる空中戦ミッション。出現するのはすべてガーゴイル系のモンスターで、その数なんと242体。地上戦なみの出現数だ。一度エンディングを迎えているとはいえ、使用できるドラゴンは第二形態。攻撃力はせいぜい180程度だろう。こうなると魔法の使いどころが重要になる。ガーゴイルを撃破すると消滅するC・ガーゴイルキューブも含まれているので、できるだけむだな魔法は使いたくない。以下にまとめた各エリアの敵の出現数を参考にして、あらかじめ戦法を立てておこう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## 各エリアの敵の出現数

ここでは各エリアに出現する敵の数と構成を記しておく。まずA地点ではS・ガーゴイルキューブ96体、B地点ではガーゴイル1体とC・ガーゴイルキューブ16体が出現する。これらのエリアの敵は同時に出現するが、B地点のほうがスタート地点から遠く、またC・ガーゴイルキューブはドラゴンが接近するまで上空に留まっている。つぎにC地点はガーゴイル2体とガーゴイルキューブ32体、D地点にはガーゴイル4体、S・ガーゴイルキューブ27体、C・ガーゴイルキューブとガーゴイルキューブが32体ずつ出現する。D地点のC・ガーゴイルキューブとガーゴイルキューブも、やはりこちらが接近するまで上空に留まっている。



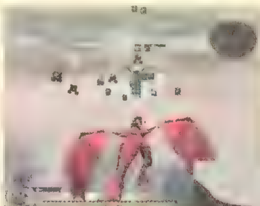
使用できるドラゴンは第二形態のまま。できるだけ攻撃力を上げておきたい。



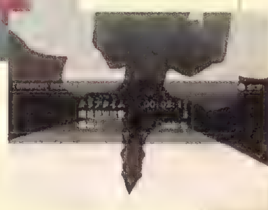
B、D地点のガーゴイルキューブは上空に留まっており、近づくと降りてくる。

## 魔法の使いどころ

全体を通して魔法を使える回数は「NORMAL」で4回ほど。これをどのエリアで使うかが問題だ。上記の敵の出現傾向から考えると、B地点では比較的楽にガーゴイルを倒せるため魔法を使う必要はない。逆にD地点では4体のガーゴイルすべてを倒すのは困難なので、初期配置のS・ガーゴイルキューブをできるだけ早い時点で全滅させておきたい。よっておすすめのタイミングとしては、A地点の敵を20体程度倒したとき、C地点に到着したとき、D地点に到着したとき、そしてD地点の途中でゲージがたまったときの4回となる。問題なのはD地点の2回目。ゲージはガーゴイルキューブでためよう。



A地点で2回使う場合、C地点到着時には使えないと考えたほうがいい。



「EASY」モードなら回数を気にする必要はない。惜しみなく魔法を使おう。

## 【セエレの祈】

| 第5節 | 道程 | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 11ヵ所のターゲットをすべて倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV57 |
| 隠し武器 | 知識の杖(ROD／6分以内にゴブリンをすべて倒すと西側の谷間に出現する) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数：278体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| クリムゾン・ゴブリン | × | 264 | エンシャンター | ○ | 3 |
| ビーストテイマー | ○ | 8 | エンパイア・ゴーレム | × | 3 |

MAP DATA




※A～Hのターゲットはすべて同時に出現する。
※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。

## ミッションの流れ

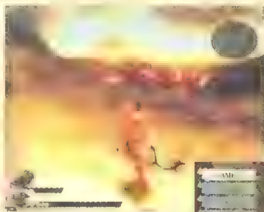
エンシャンターによって操られていたゴーレムも、セエレとの友情によって正気を取り戻した。心優しいセエレは、同じように操作されている帝国軍のエンパイア・ゴーレムにも同情する。これ以上犠牲を出さないために、どこかに潜んでいる敵を叩きのめせ！　ミッションのクリア条件は、初期配置のビーストテイマーをすべて倒し、その後増援として出現するエンシャンターを全滅させること。ただし隠し武器を入手するためには、ターゲット以外のクリムゾン・ゴブリンも相手にしなければならない。武器を入手するための条件がもっとも難しいといえるミッション。プレイヤーの腕が試される。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

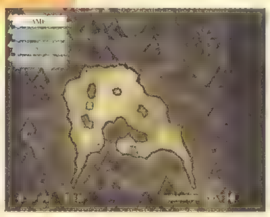
A〜H地点のターゲット8体をすべて倒す
↓
I地点のターゲット1体を倒す
↓
J地点のターゲット1体を倒す
↓
K地点のターゲット1体を倒す

## 効率よく戦って隠し武器を手に入れる

ターゲットを倒し、ミッションをクリアするのはさほど難しくない。エンシャンターに手こずる場合は、契約者に任せてしまえばいいだろう。問題なのは隠し武器を手に入れる方法だ。入手条件は前ページに記したとおり。ビーストテイマーの魔法をかわしながら、6分以内にクリムゾン・ゴブリン264体を倒さなければならない。扱いやすい武器を選び、ダッシュ攻撃をくり返そう。できるだけ1回のダッシュ攻撃で1部隊を全滅させることができるように、角度やタイミングを研究しておくこと。使用できる魔法の性能も重要だ。もちろん増援をカイムで倒せるなら、ゴブリン退治を契約者に任せてもいい。



トリッキーな動きのクリムゾン・ゴブリンも、契約者ならまとめて倒せる。



武器はこの位置に出現する。増援のターゲットを倒しつつ回収しておこう。

## CHECK POINT

### エンパイア・ゴーレムの行動パターン

エンパイア・ゴーレムは、非常に特殊な存在だ。まずこの敵はドラゴンでしか倒すことができないが、エンシャンターを倒さない限り何度でも復活する。またゴーレムのまわりには見えない結界のようなものがあり、地上、上空ともに一定の距離までしか近づくことができない。地上で戦う場合は、この結界が邪魔になる。倒すべきエンシャンターに狙いを定めにくくなり、視界の外から剣を振り下ろしてくるからだ。



ゴーレムの振り下ろす剣の威力は強烈だ。必ず吹き飛ばされるのも辛い。

## 【 セエレの祈 】

| 第7節 | 足跡なき誘拐 | | 空中戦 | 難易度 ★★★ | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 5ヵ所の敵を全滅させる | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 178% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力170 |
| 隠し武器 | なし | | | | |

### ENEMY DATA〔総敵数:144体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| バット | ○ | 128 | ポイズン・ビホルダー | ○ | 8 |
| ビホルダー | ○ | 4 | スペクター | ○ | 4 |

### MAP DATA



## ミッションの流れ

今度はセエレがグリフォンにさらわれた。どうやら行き先は帝国軍のコロシアムのようだ。しかしコロシアムに向かうカイム達の前に、帝国軍の空中モンスター部隊が現われた。ミッションのクリア条件は5ヵ所に出現する敵をすべて倒すこと。セエレのサブシナリオはいずれも難易度が高いが、この空中戦は全ミッションの中でもトップクラスの難しさ。その理由はミッションレベルの高さにもあるが、使用できるドラゴンが第二形態ということも要因のひとつ。攻撃力には上限があるため、テクニックでカバーしなければならない。どうしてもクリアできないなら「EASY」モードで挑戦してみよう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵を全滅させる
↓
B地点の敵を全滅させる
↓
C地点の敵を全滅させる
↓
D地点の敵を全滅させる
↓
E地点の敵を全滅させる
↓
目的地に向かう

## ポイズン・ビホルダーとの戦い方

B、D地点に出現するポイズン・ビホルダーは要注意ユニット。これまでにも何度か述べたように、赤く光っている瞬間に攻撃すると死亡ホーミング弾を発射するからだ。しかし同時に32体ものバットが出現するため、ポイズン・ビホルダーだけに当たらないように攻撃するのも難しい。やはり敵全体に魔法攻撃を仕掛けたほうが効率的だろう。その場合、ほぼ確実に死亡ホーミング弾が飛んでくるため、あらかじめその覚悟をしておくこと。対策としてはまず、飛んでくるホーミング弾に背を向けてダッシュする。そして背後から近づいてくるホーミング弾をギリギリまで引きつけてからスライドでかわそう。



ホーミング弾は追尾性能が高いので、手前でよけてもカーブして追ってくる。



ダッシュで逃げながら、弾の軌道を見てギリギリでかわすのがポイントだ。

## スペクターとの戦い方

ポイズン・ビホルダー戦も苦労するが、E地点のスペクター戦はそれ以上に難しい。4体も同時に出現するため、これまでのようにロックオンして相手が鎌を投げた瞬間に放つ戦法が効きにくいからだ。狙った敵をロックオンしているあいだにほかの敵が鎌を投げてきたり、ほかの敵と接近しすぎて直接攻撃を食らったりするからだ。つねに照準を切り替えられる状態にしておき、鎌を投げた敵に素早く照準を合わせてファイアーボールで攻撃しよう。細かいことだが、敵のHPゲージを表示させておくことも重要。できるだけHPの少ない敵を優先的に狙い、1体でも数を減らしたい。2体以下になれば安心して戦える。



鎌を投げた敵に素早く照準を合わせて、ファイアーボールを撃ち込め!



2体以下になったら、これまでどおりロックオンで倒したほうが安全。

# 【セエレの祈】

| 第8節 | 追いかけて | 地上戦 | 難易度 ★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | ターゲット2体を倒して鍵を手に入れ、目的地に向かう | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV（カイム） | LV59 |
| 隠し武器 | 双子の牙（POLE AXE／ゴブリン部を全滅させるとコロシアム前の東側に出現） | | | | |

## ENEMY DATA〔総敵数：88体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 石弓（ワーカー） | × | 2 | ゴブリンリーダー | × | 21 |
| ゴブリン | × | 63 | トロル | ○ | 2 |

## MAP DATA




※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。
※シャドウはミッション開始20分後に出現する。

## ミッションの流れ

帝国軍のグリフォンにさらわれたセエレを追い、コロシアムの前にたどり着いたカイム達。しかしそこにセエレの姿はなかった。すでに中に連れ去られてしまったようだ。コロシアムを守る門番から入口の「鍵」を奪い、セエレのもとに向かえ！　このミッションは屋外の戦いだが、ドラゴンに乗ることはできない。ただしマップは狭く難易度も非常に低いので、カイムひとりで十分戦えるはず。ミッションクリアの条件は、コロシアム前のオーク2体を倒して「鍵」を手に入れ、目的地まで向かうこと。クリアするだけなら10分もかからないだろう。隠し武器やシャドウについては、下記を参照してほしい。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点のターゲット2体をすべて倒す
↓
「鍵」を手に入れる
↓
目的地に向かう

## 隠し武器とシャドウ

隠し武器を手に入れるには、コロシアムの前にいるゴブリン部隊をすべて倒さなければならない。倒すべき敵の数は84体。隠し武器の入手条件としては楽なほうだ。これらの敵はダッシュ攻撃で倒せるが、そのまえにマップ中の2ヵ所に配置されている石弓を無力化しておくこと。ダッシュ攻撃の邪魔になるからだ。ゴブリン部隊をすべて倒すと、コロシアム前の西側の壁付近に宝箱が出現する。ターゲットとの戦闘を終えて目的地に向かうまえに、忘れずに回収しておこう。またこのミッションにはシャドウも隠されている。ただし出現させるには、ミッション開始後20分待たなければならない。

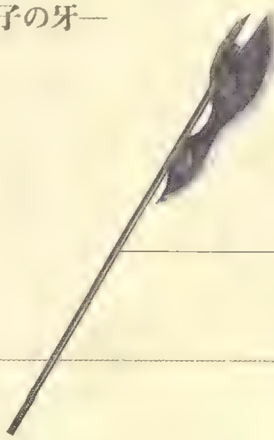

まずは石弓を撃破しておく。側面から回り込めば攻撃される心配もない。


トロルはリーチが長い。こちらも攻撃範囲が広い武器で応戦しよう。

### CHECK POINT

### POLE AXE―双子の牙―

このミッションで手に入る「双子の牙」は、入手条件が簡単な割には非常に使える武器だ。やや重いが威力が高く攻撃範囲も広い。さらに魔法は敵を追尾するタイプなので、離れた敵を攻撃するときにも重宝する。第八章までおすすめの武器だった「日出国の魔刀」のパワーアップ版と考えていいだろう。ポールアックスは総じて使いやすい武器なのだが、入手時期が遅すぎるのが難点。大事に育てよう。


双子の牙

## 【セエレの祈】

| 第10節 | 狂気のコロシアム | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | コロシアム内で8回の戦闘を勝ち抜く | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV59 |
| 隠し武器 | 鉄塊(LONG SWORD/コロシアムで最後の敵を倒すと出現する) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:100体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリンリーダー | ○ | 61 | トロル | ○ | 5 |
| クリムゾン・ゴブリン | ○ | 21 | シルバー・オーガ | ○ | 6 |
| クリムゾン・オーク | ○ | 3 | ブラック・オーガ | ○ | 4 |




●出現する敵の構成

| 出現順 | 名称 | 出現数 |
|---|---|---|
| 1回目 | ゴブリンリーダー | 16 |
| 2回目 | ブラック・オーガ | 1 |
| 3回目 | シルバー・オーガ | 5 |
| 4回目 | クリムゾン・オーク | 3 |
| | クリムゾン・ゴブリン | 10 |
| 5回目 | トロル | 2 |
| | ゴブリンリーダー | 16 |
| 6回目 | クリムゾン・ゴブリン | 3 |
| 7回目 | ブラック・オーガ | 1 |
| | シルバー・オーガ | 1 |
| 8回目 | トロル | 2 |
| | ブラック・オーガ | 2 |
| | ゴブリンリーダー | 16 |

※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。

## ミッションの流れ

セエレがモンスター達の景品にされようとしている。それを阻止するには、コロシアム内に次々と出現するモンスターを倒さなければならない。カイムは初めて他人を救うために、敵と向かい合った。ターゲットとなる100体のモンスターは、10回に分けて出現する。詳しい敵の数と構成は前ページを参照してほしいが、基本的にHPの低い敵と高い敵が交互に出現する。HPの低い敵をダッシュ攻撃で倒して魔法ゲージをためておき、HPの高い敵とは魔法を交えつつ戦うといいだろう。またクリムゾン系のモンスターが出現したら、威力の高い武器を装備し直すか契約者と交代しよう。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

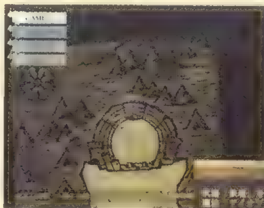
8回に分けて出現するモンスター100体をすべて倒す

↓

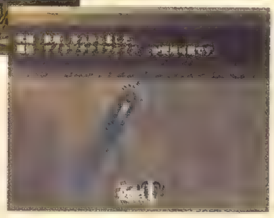
隠し武器を手に入れる

## 最強の隠し武器

基本的な攻略方法は上記のとおり。戦闘中にカイムのHPが少なくなったら、マップ北の通路の中にあるスフィアで回復させよう。多少苦戦するかもしれないが、クリア自体はさほど難しくないはずだ。それよりも、このミッションの最大の目的は隠し武器「鉄塊」を手に入れることにある。入手条件はコロシアム内の敵をすべて倒すこと。するとコロシアムの中央に宝箱が出現するのだ。「鉄塊」はロングソードに分類されるが、ゲームに登場する武器の中で最強の攻撃力を誇る剣。攻撃範囲も非常に広く、ほとんどの敵を寄せつけない。ただし重量が40kgを超えるため、扱うには慣れが必要だ。



スフィアはコロシアムの北側にある。敵を倒しきるまえにこの位置を訪れよう。



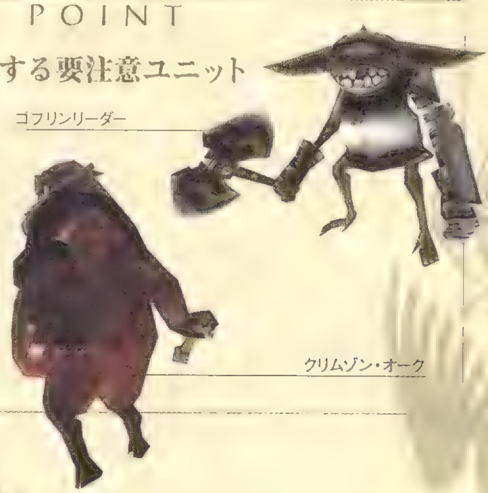
世界最大にして最強の剣。レベル1で攻撃力は52ある。しかし重いのが欠点。

---

CHECK POINT

### 「セエレの祈」に出現する要注意ユニット

「セエレの祈」のサブシナリオにしか出現しないモンスターが2種類いる。ひとつは斧を持ったゴブリンリーダー。基本性能はゴブリンとほとんど同じだが、HPや攻撃力が多少高くなっている。とはいえ、さほど気にする相手ではない。もうひとつはたいまつを掲げたクリムゾン・オーク。こちらは要注意だ。カイムの魔法を反射するうえ、自らは魔法を放ってくる。魔法をかわしつつダッシュ攻撃で仕留めよう。



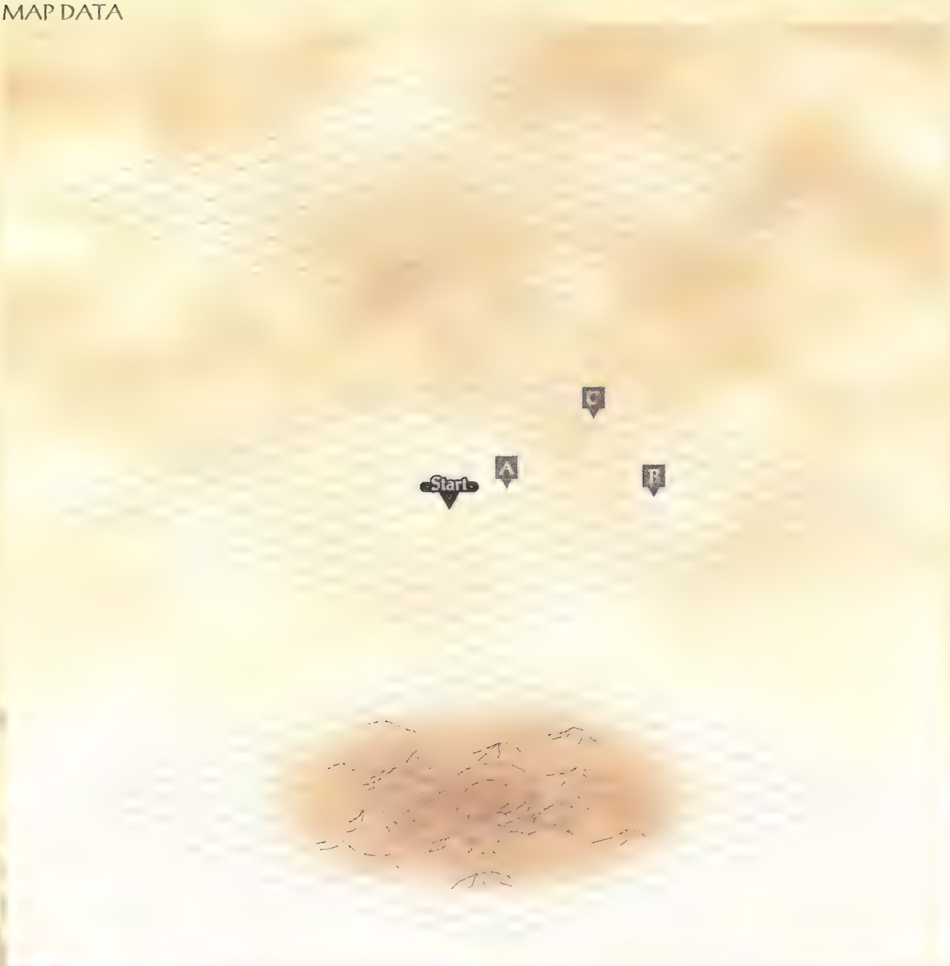
## 【フリーミッション】

| — | 紅き岩山(上空) | | 空中戦 | 難易度 ★★ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 3ヵ所の敵を全滅させる | | | | | |
| 制限時間 | 60分 | ミッションレベル | 205% | 目標LV(ドラゴン) | 攻撃力200~220 | |
| 隠し武器 | 悪魔の鉄棍(MACE/4分10秒以内にクリアする) | | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:128体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| S・ガーゴイルキューブ | ○ | 108 | ポイズン・ビホルダー | ○ | 5 |
| エンパイア・ドラゴン | ○ | 12 | スペクター | ○ | 3 |

MAP DATA



## ミッションの流れ

コロシアムの上空に敵が出現した。最初は点のように小さな影だったそれが次第に黒い塊となり、やがてカイム達の頭上を覆うほどの大群になった。第3節クリア後に追加される空中戦タイプのフリーミッション。敵の数は第3節よりも少なくなっているが、それでもいつもの空中戦よりは多め。しかも動きの素早いエンパイア・ドラゴンをはじめ、スペクターやポイズン・ビホルダーなどのやっかいな敵が多く出現する。第三形態のドラゴンを使用しなければ、クリアすら難しいだろう。隠し武器も用意されているが、まずはドラゴンの攻撃力を上げることに専念し、目の前の敵を確実に倒していこう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

A地点の敵をすべて倒す
↓
B地点の敵をすべて倒す
↓
C地点の敵をすべて倒す

## B、C地点の敵は個別に叩く

A地点には108体ものS・ガーゴイルキューブが出現するため、魔法ゲージをためて魔法を数回放つ戦法が効果的。いっしょに出現するエンパイア・ドラゴンも、この魔法で何体かは撃破できるはずだ。問題なのはB、C地点。ここでは魔法はあまり効果的ではない。B地点に死亡ホーミング弾を放つポイズン・ビホルダーがいることを考えると、逆に命取りにもなりかねないのだ。まずは激しく移動するエンパイア・ドラゴンをほかの敵から引き離し、1体ずつ撃破していく。狙うときは後方からロックオンを仕掛けるか、接近戦でファイアーボールを放つ。その後、残った敵をじっくりと狙っていこう。



S・ガーゴイルキューブを倒しつつ、魔法ゲージがたまったら魔法を放つ。



エンパイア・ドラゴンは、おびき出して1体ずつ確実に仕留めていこう。

## 隠し武器を入手する

このミッションで隠し武器を手に入れるには、4分10秒以内にクリアする必要がある。これには第三形態のドラゴンを使い、さらに攻撃力が200以上ないと不可能だろう。できれば220くらいにしておきたい。またドラゴンのHPに関係するカイムのレベルも60くらい欲しいところだ。さらにB地点では、あえて赤い状態のポイズン・ビホルダーを狙って攻撃しなければ、クリア時間を短縮することはできない。ただし攻撃したあとはダッシュとスライドで死亡ホーミング弾を確実によけること。最後のC地点では、照準をこまめに切り替えながらスペクターを優先的に倒す。魔法ゲージがたまったら、少しでも敵を減らすために使おう。



死亡ホーミング弾はギリギリまで引きつけてダッシュとスライドでよける。



つねにHPの残量に気をつけよう。ゲームオーバーになったらすべてがむだ。

## 【フリーミッション】

| — | 紅き岩山(険しき山岳) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | 6ヵ所(増援含む)のターゲットをすべて倒す | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV58 |
| 隠し武器 | 南海の魔神(LONG SWORD/ブラック・オーガ5体を倒すと東側の隅に出現) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:251体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 | 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリン | ○ | 140 | エンシャンター | ○ | 3 |
| クリムゾン・ゴブリン | ○ | 100 | エンパイア・ゴーレム | × | 3 |
| ブラック・オーガ | × | 5 | | | |

MAP DATA




※A、B、C地点のターゲットは、そのエリアにいる初期配置の敵を全滅させると出現する
※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない

## ミッションの流れ

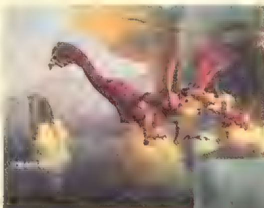
険しい山岳地帯には人間の姿はないが、代わりに帝国軍のモンスター達の住処となっていた。しかしそのどこかに、エンシャンターと彼らに操られているエンパイア・ゴーレムがまだ隠れているらしい。まずはザコを一掃し、潜んでいるターゲットを暴き出せ！第2節をクリアしたあとに追加される地上戦タイプのフリーミッション。ミッション開始時にターゲットの姿はないが、A、B、C地点にあらかじめ配置されているゴブリンとクリムゾン・ゴブリンを全滅させると出現する。前ページのマップに記された3ヵ所のターゲットを出現させるには、マップ中のゴブリン部隊240体をすべて倒さなければならないのだ。

### ◉ 攻略進行フロー ◉

A地点の初期配置の敵を全滅させる
↓
A地点のターゲット（増援）を倒す
↓
B地点の初期配置の敵を全滅させる
↓
B地点のターゲット（増援）を倒す
↓
C地点の初期配置の敵を全滅させる
↓
C地点のターゲット（増援）を倒す

## 隠し武器の入手方法

隠し武器「南海の魔神」を入手するには、マップ中のブラック・オーガ5体をすべて倒す必要がある。つまりこのミッションでは、出現するすべての敵を倒せば、ミッションもクリアできて武器も手に入るというわけだ。ただしやみくもに敵を倒していては、混乱のもとになる。まずはドラゴンに乗ってブラック・オーガだけを倒してしまうといいだろう。こうすればマップ北東に武器が入った宝箱が出現するので、これを先に回収する。ゴブリン部隊の殲滅に移るのはそのあとでいい。またゴブリン部隊を倒していると上記フローのようにターゲットが増援として出現するので、A地点から順番に倒していこう。



HPの高いシルバー・オーガも、ドラゴンの攻撃なら簡単に撃破できる。



ちょこちょこ動き回るゴブリン部隊は、ダッシュ攻撃でまとめて倒そう。

CHECK POINT

### 使える武器とそうでない武器

このミッションで入手できる「南海の魔神」は、魔法は優秀だが攻撃力は低め。この時点で入手できる武器としてはややもの足りなさが感じられるのも否めない。もちろん鍛えればそれなりの威力を発揮するのだが、そのためにはフリーミッションで多くの敵を倒しておく必要があるだろう。武器をどう育てるのはプレイヤーの自由。しかし、後半戦に入手できる武器がすべて使えるとは限らないことも覚えておこう。



ロンクソードにしては攻撃力は高いのだが、このままでは使いものにならない。

## 【フリーミッション】

| — | 赤い岩山(コロシアム) | 地上戦 | 難易度 ★★ |
|---|---|---|---|

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| クリア条件 | コロシアム内で10回の戦闘を勝ち抜く | | | | |
| 制限時間 | 60分 | スフィア | 1個 | 目標LV(カイム) | LV60 |
| 隠し武器 | 嵐神の閃撃(POLE AXE/9回目の敵を15分以内に出現させる) | | | | |

ENEMY DATA〔総敵数:93体〕

| 名称 | ターゲット | 出現数 |
|---|---|---|
| ブラック・ポーン | ○ | 38 |
| ブラック・ビショップ | ○ | 14 |
| ブラック・キング | ○ | 16 |
| ガード | ○ | 19 |
| エンパイア・ガード | ○ | 2 |
| エンシャンター | ○ | 4 |

MAP DATA




●出現する敵の構成

| 出現順 | 名称 | 出現数 |
|---|---|---|
| 1回目 | ブラック・ポーン | 5 |
| 2回目 | ブラック・ポーン | 3 |
| | ブラック・ビショップ | 1 |
| 3回目 | ガード | 5 |
| 4回目 | ブラック・ポーン | 10 |
| | ブラック・ビショップ | 2 |
| 5回目 | ブラック・キング | 2 |
| 6回目 | エンシャンター | 4 |
| | ブラック・ビショップ | 6 |
| 7回目 | ブラック・キング | 10 |
| 8回目 | ガード | 2 |
| | ブラック・ビショップ | 5 |
| 9回目 | ブラック・キング | 4 |
| | ブラック・ポーン | 20 |
| 10回目 | エンパイア・ガード | 2 |
| | ガード | 12 |

※隠し武器は「NORMAL」モードでプレイした場合しか出現しない。

## ミッションの流れ

セエレを救出するために戦ったコロシアム。しかしカイムの心の底には、やはり殺戮への欲望が渦巻いていた。ここなら敵の叫び声も外に届かない。血の宴を存分に楽しめるのだ。第10節をクリアしたあとに追加される地上戦タイプのフリーミッション。第10節同様、コロシアム内に10回に分けて出現する敵をすべて撃破すればクリアとなる。ただし今回出現するのは、モンスターではなく帝国の正規兵士。それもほとんどがカイムの武器攻撃に耐性を持つ「ブラック」系の敵だ。詳しい敵の出現数と構成については、前ページを参照してほしい。苦戦しそうなときは契約者を召喚し、最後まで勝ち抜こう。

**◉ 攻略進行フロー ◉**

10回出現する敵兵士93体をすべて倒す

## 隠し武器と契約者の使いどころ

このミッションでは、9回目の敵を15分以内に出現させると隠し武器が北側の通路に出現する。ただし武器が出現するのは「NORMAL」モードのみなので注意しよう。8回目までで苦戦しそうなのは、4回目と6回目の敵だろう。ここでの戦闘を契約者に任せてしまえば、大幅に時間を短縮できる。また契約者は2回分くらいの敵と戦うことができるので、効率的に戦わせるために、3〜4回目と6〜7回目にかけて呼び出そう。9回目の敵が出現したら、敵の数を1/3以下にして武器を回収しに行けばいい。このときカイムのHPが少なくなっている場合は、ついでに磔台の近くにあるスフィアで回復させよう。



契約者の魔法攻撃は超強力。武器入手の時間短縮に大いに役立てよう。

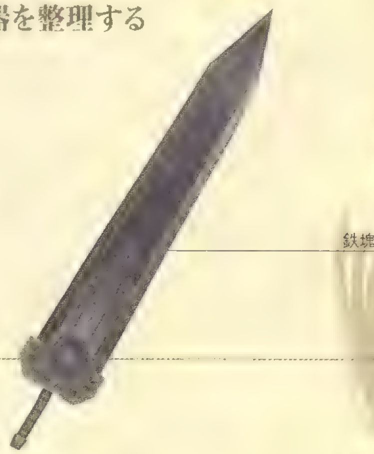


隠し武器は北側の通路内に出現する。敵を倒しきるまえに回収しておくこと。

CHECK POINT

### 今後の戦いに備え武器を整理する

セエレのサブシナリオでは、じつに多くの武器が手に入る。このシナリオをクリアすると自動的に第五章へと続くが、実際には第九章以降をプレイすることになるはず。そこで今後の戦いに備えて武器を入れ替えておこう。おすすめの武器は「鉄塊」と「双子の牙」、そしてこのミッションで手に入る「嵐神の閃撃」だ。いずれも攻撃力が非常に高いので、レベル1のままでも実戦で役に立つはずだ。



# 隠し武器入手一覧

『ドラッグ オン ドラグーン』で手に入れることができる武器は全65種類。
ミッション攻略ページと合わせて参考にして、ぜひともコンプリートを目ざそう。

## 通常ミッション



| 武器名 | カイムの剣 | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ブレイジングウィング | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 初期装備 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P105／P183 |
| 入手方法 | ゲーム開始時から装備している | | | | | | |



| 武器名 | 骨砕き | 武器分類 | AXE | 魔法名 | ファングオブクエイク | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第一章第2節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P125／P184 |
| 入手方法 | ミッションクリア後自動的に入手 | | | | | | |



| 武器名 | デボルポボル | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | クリムゾンフィーラー | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第一章第8節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P098／P192 |
| 入手方法 | 南西の砦を守る部隊を全滅させると砦付近に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 没落した王家の剣 | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | ギュリルクロウ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第一章第10節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P092／P194 |
| 入手方法 | 2F吹き抜け部分に配置されたシルバー・ビショップ8体を全滅させると2F西側の武器庫に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 草原の竜騎槍 | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ウィングオブウル | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第一章第10節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P112／P194 |
| 入手方法 | ミッション開始時から2F東側の孤立した部屋に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 亡国の礎 | 武器分類 | HAMMER | 魔法名 | ライトニングブラッド | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第二章第3節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P148／P206 |
| 入手方法 | エルフの森につながる橋にいるブラック・ビショップ4体を全滅させると橋中央に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 涅槃の短剣 | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | ヴォイスオブサクレセント | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第二章第6節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P094／P203 |
| 入手方法 | ミッション開始時から左手の廃屋の中に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 農民の残夢 | 武器分類 | MACE | 魔法名 | クラッギークロウ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第二章第五節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P144／P203 |
| 入手方法 | ミッション開始時から石畳突き当たりの廃屋に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 賢者の意志 | 武器分類 | ROD | 魔法名 | ボイスオブアシエル | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第二章第十三節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P122／P214 |
| 入手方法 | マップ中央部にある北側の崖奥にいるクリムゾン・ボーン16体を全滅させると橋の南東にある岩付近に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 白蝶の剣 | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | ブレスオブインビジブル | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第三章第7節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P095／P223 |
| 入手方法 | ミッション開始時から西側の崖付近に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 赤の旋風 | 武器分類 | AXE | 魔法名 | ギガンテスクロウ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第三章第十四節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P128／P238 |
| 入手方法 | 牢獄付近のターゲットを5体倒す→援軍と同時に出現する洞窟内のブラック・キングを倒す→牢獄内北西の路地に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 守りの槍 | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ファングオブブーリ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第三章第十五節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P117／P223 |
| 入手方法 | ミッション開始時から南西の燃える建物の中に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 日出国の魔刃 | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | ブラッディネスオブザペイン | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第四章第5節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P135／P248 |
| 入手方法 | 荒野中央にいるオーガを全滅させると荒野中央山裾の奥に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 輪廻転生 | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | ブレスオブミカエル | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第四章第六節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P090／P245 |
| 入手方法 | ミッション開始時からスタート地点より少し北に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 聖なる鎚矛 | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ガブリエルクロウ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第五章第3節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P138／P262 |
| 入手方法 | 10分以内に200人以上の敵を倒すと中央部丘の西側に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 信義 | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | スサノオの牙 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第五章第6節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P102／P259 |
| 入手方法 | 輪の中央にいる兵士に話しかけると宝箱が出現 | | | | | | |



| 武器名 | 焔の簪 | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ボイスオブインフェルノ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第六章第4節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P101／P278 |
| 入手方法 | 2Fのワーカーを全滅させると2Fの中央下の部屋に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 月光と闇 | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ファングオブイフリート | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第八章第4節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P096／P294 |
| 入手方法 | 鍵を4つ集めると東側の路地下側の袋小路に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 不浄なる斧 | 武器分類 | AXE | 魔法名 | アイオブサラマンダー | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第九章第2節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P124／P307 |
| 入手方法 | ミッション開始時から南東の路地端に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 王妃の玉座 | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | ヴォルテックスブラッド | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十章第3節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P134／P322 |
| 入手方法 | ミッション開始時から2F北東の部屋に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 渇きの戦斧 | 武器分類 | AXE | 魔法名 | ファントムアイ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十章第3節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P129／P322 |
| 入手方法 | 2Fに上がる階段の部屋に入ると1F北のドアが並ぶ部屋に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 断罪の斧 | 武器分類 | AXE | 魔法名 | スピリチュアルホーン | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十章第二節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P127／P324 |
| 入手方法 | 1F東側中央の部屋にいる敵兵士を全滅させると1F西側下の部屋の中央部に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 人斬りの断末魔 | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | サンダークロウ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十章第二節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P097／P324 |
| 入手方法 | 2Fにいる敵兵士を全滅させると東側中央の部屋に出現 | | | | | | |



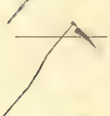
| 武器名 | 嘆きの鎚矛 | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ヴェイパークロー | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十章第三節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P145／P317 |
| 入手方法 | ミッション開始時からスタート近辺に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 古の覇王 | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | トールクロウ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十一章第1節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P086／P332 |
| 入手方法 | 5F南から右側の通路を通り北へ→T字路で西、十字路で北に→北東の部屋に出現する敵を全滅させる→5F北東の部屋中央部に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 痩躯の魔術師 | 武器分類 | ROD | 魔法名 | シルバーフルーツ | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十一章第1節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P121／P332 |
| 入手方法 | 3Fのターゲットを倒すと4F南西にある円形の物置部屋に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 死神の大鎌 | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | ブラッドオブフォビドゥンシー | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十一章第2節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P133／P331 |
| 入手方法 | ミッション開始時から進行方向ふたつ目の部屋の右奥に配置されている | | | | | | |



| 武器名 | 火鱗の戦斧 | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | ブレスオブベリアル | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十一章第二節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P136／P334 |
| 入手方法 | 5F南の部屋の護衛部隊を10分以内に全滅させると5F南の部屋に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 髑髏の宴 | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ブレスオブフェッター | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十一章第二節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P146／P334 |
| 入手方法 | 15分経過すると5F東の長い通路南にある部屋に出現する | | | | | | |



| 武器名 | バールベリトの涙 | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ホイスオブジン | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十二章第3節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P113／P340 |
| 入手方法 | 10分以内に通路にいる「敵」10体を全滅させると中央広場の東にある十字型通路中央に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 貫正 | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | アマテラスの息吹 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十二章第3節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P103／P340 |
| 入手方法 | 通路以外にいる「敵」5体を全滅させるとマップ中央の広場に出現 | | | | | | |



| 武器名 | 忘却の羽根 | 武器分類 | HAMMER | 魔法名 | ネイルオブブーリシンガル | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 入手ミッション | 第十二章第6節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P149／P342 |
| 入手方法 | 15分経過すると北西の路地奥に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **拷問部屋の肉塊** | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ブレスオブアレス | | |
| 入手ミッション | レオナールの飢第3節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P141／P354 |
| 入手方法 | 初期配置されたマップ西側のシルバー・ナイトをすべて倒すと駐屯地北側に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **鬼を裂くもの** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ウィザードボイス | | |
| 入手ミッション | レオナールの飢第4節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P104／P351 |
| 入手方法 | ミッション開始時から北西の建物の下に配置されている | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **背理の鎌** | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | ファングオブシルフ | | |
| 入手ミッション | レオナールの飢第6節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P137／P358 |
| 入手方法 | 森の中にいる少年兵を全滅させると西側の開けた場所に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **地竜の鉤爪** | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | クロウオブアイアンウィドゥ | | |
| 入手ミッション | セエレの祈第2節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P091／P374 |
| 入手方法 | ミッション開始時から山岳南の入り組んだ場所に配置されている | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **知識の杖** | 武器分類 | ROD | 魔法名 | ウィングオブムーンダウン | | |
| 入手ミッション | セエレの祈第5節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P123／P378 |
| 入手方法 | 6分以内に初期配置のゴブリンを264体（すべて）倒すと西側の谷間に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **兵士長の聖槍** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ブラッドオブザヴァンパイア | | |
| 入手ミッション | セエレの祈第6節 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P114／P373 |
| 入手方法 | ミッション開始時からマップ北西にある岩の裏側に配置されている | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **双子の牙** | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | ボイスオブロキ | | |
| 入手ミッション | セエレの祈第8節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P130／P382 |
| 入手方法 | コロシアム前にいるゴブリン部隊を全滅させるとコロシアム入口手前の東側に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **鉄塊** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | アイオブサクリファイス | | |
| 入手ミッション | セエレの祈第10節 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P100／P384 |
| 入手方法 | コロシアムで最後の敵を倒すとマップ中央部に出現 | | | | | | |

## フリーミッション



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **死の舞踏** | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | フィーラーオブカオス | | |
| 入手ミッション | 女神の城・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P088／P196 |
| 入手方法 | 敵を全滅させるとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **領主の狩猟刀** | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | ケルベロスファング | | |
| 入手ミッション | 女神の城・城周辺 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P087／P198 |
| 入手方法 | 右上の細い谷間の敵を全滅させる→増援で出現する右上の砦付近の敵を全滅させると北東砦の裏に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **王位簒奪者の槍** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ボイスオブイオ | | |
| 入手ミッション | 女神の城・城内 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P111／P200 |
| 入手方法 | 2F南にあるふたつの部屋にいる敵を全滅させると東側の部屋に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **首切り包丁** | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | ブレスオブサクリファイス | | |
| 入手ミッション | 静かな森・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P093／P216 |
| 入手方法 | 2分30秒以内に敵を全滅させるとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **血族の紋章** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | フィーラーオブセラフィー | | |
| 入手ミッション | 静かな森・エルフの里 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P115／P218 |
| 入手方法 | マップ左上の谷間の敵を全滅させる→森の南側に出現する増援部隊を全滅させると橋の南東奥に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **炎風の鎚矛** | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ウィングオブピクシー | | |
| 入手ミッション | 静かな森・妖精の谷 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P139／P220 |
| 入手方法 | 宮殿周辺の敵を全滅させると宮殿中央に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **魚人の宝杖** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ウンディーネブラッド | | |
| 入手ミッション | 月の砂漠・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P119／P240 |
| 入手方法 | 魔法を使わずに3分以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **破獄の針鼠** | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ザファンズホーン | | |
| 入手ミッション | 月の砂漠・砂漠の神殿 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P143／P242 |
| 入手方法 | 20分経過すると牢獄内北西の路地に出現する | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **解放の剣** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ボイスオブグングニル | | |
| 入手ミッション | 雪の荒野・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P107／P254 |
| 入手方法 | 3分20秒以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



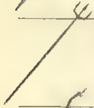
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **処刑台の記憶** | 武器分類 | AXE | 魔法名 | ディバインネイル | | |
| 入手ミッション | 雪の荒野・石の隠れ里 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P126／P256 |
| 入手方法 | マップ東側の侵食地形にいるシルバー・オーガ10体を全滅させると侵食地形南側の小路に出現 | | | | | | |



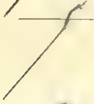
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **護衛隊士の誉** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ケルビックブレス | | |
| 入手ミッション | 青き丘陵・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P099／P268 |
| 入手方法 | 魔法を使用せずに3分20秒以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **聖石の杖** | 武器分類 | ROD | 魔法名 | ファングオブセイレーン | | |
| 入手ミッション | 青き丘陵・丘陵地帯 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P120／P270 |
| 入手方法 | ターゲット以外の敵を1000体倒すとマップ北西部に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **堕天使の槍** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ウィングオブスプライト | | |
| 入手ミッション | 空中要塞・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P116／P280 |
| 入手方法 | HPを75%以上残してクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **招雷の槍** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | ボイスオブゼウス | | |
| 入手ミッション | 空中要塞・空中要塞内部 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P110／P282 |
| 入手方法 | ターゲット以外の敵を150体を倒すと2F北西の部屋に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **少年の欲望** | 武器分類 | SWORD | 魔法名 | フェアリーホーン | | |
| 入手ミッション | 帝国都市・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P089／P300 |
| 入手方法 | HPを50%以上残して5分以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **霞切り** | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | カスケードファング | | |
| 入手ミッション | 帝国都市・破壊された帝都 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P131／P302 |
| 入手方法 | 2分以内にマップ北部にある祭壇前にたどり着くとマップ南部の広場・建物の北側に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **匠のつるはし** | 武器分類 | HAMMER | 魔法名 | タロスウィング | | |
| 入手ミッション | 帝国都市・帝都・祭壇 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P147／P304 |
| 入手方法 | 東側右から1番目→西側左から1番目→東側右から7番目→西側左から7番目の順に絵を見ると西側北の柱付近に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **破戒の鎚矛** | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ファングオブイシュタル | | |
| 入手ミッション | 海上要塞・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P142／P326 |
| 入手方法 | HPを25%以上残して3分40秒以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **皇帝の槍** | 武器分類 | SPEAR | 魔法名 | エレメンタルホーン | | |
| 入手ミッション | 海上要塞・海上要塞内部 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P118／P328 |
| 入手方法 | 鍵を10個集めると1F北西の部屋に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **連合軍兵士の剣** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ブレスオブスレイプニル | | |
| 入手ミッション | 封印の森・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P106／P360 |
| 入手方法 | 魔法を使用せずに4分10秒以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **ゆりの葉の剣** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | バスタードウィング | | |
| 入手ミッション | 封印の森・帝国軍駐屯地 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P109／P362 |
| 入手方法 | 20分経過すると東側の入り組んだ奥に出現 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **雷龍の叫び** | 武器分類 | HAMMER | 魔法名 | ウィングオブバルディエル | | |
| 入手ミッション | 海の神殿・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P150／P370 |
| 入手方法 | 魔法を使わずにHPを25%残して8分以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **悪魔の鉄棍** | 武器分類 | MACE | 魔法名 | ブラッディラディアンス | | |
| 入手ミッション | 紅き岩山・上空 | 難易度 | EASY／NORMAL | 宝箱表示 | × | 掲載ページ | P140／P386 |
| 入手方法 | 4分10秒以内にクリアするとクリア後に入手 | | | | | | |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **南海の魔神** | 武器分類 | LONG SWORD | 魔法名 | ボイスオブバラム | | |
| 入手ミッション | 紅き岩山・険しき山岳 | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P108／P388 |
| 入手方法 | オーガ5体を倒すとマップ東側の隅に出現 | | | | | | |

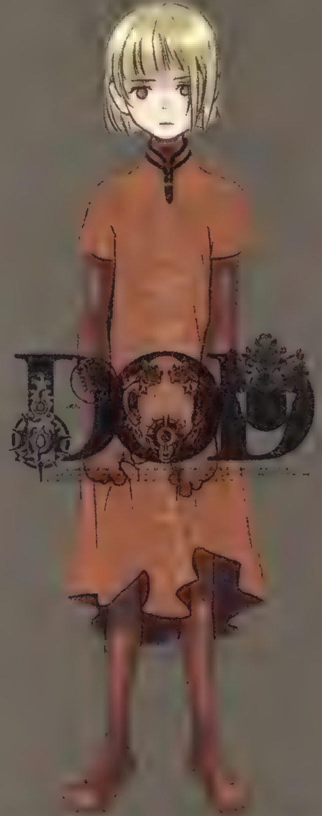


| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 武器名 | **嵐神の閃撃** | 武器分類 | POLE AXE | 魔法名 | トルネードホーン | | |
| 入手ミッション | 紅き岩山・コロシアム | 難易度 | NORMALのみ | 宝箱表示 | ○ | 掲載ページ | P132／P390 |
| 入手方法 | 9回目の敵を15分以内に出現させると入場口付近に出現 | | | | | | |

# INDEX

# ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド DRAG ON DRAGOON perfect guide

2003年11月6日　初版発行



● [illegible]　● [illegible]　● [illegible]　● [illegible]　● [illegible]
● 印刷／共立印刷株式会社
●発行所　株式会社エンターブレイン
[illegible]

●構成・執筆／江崎和生・大美賀栓
●デザイン／真々田稔（rocka graphica）　●デザイン協力／細越航（あとらすにじゅうに）
●マップ製作／ミシェルみずはし（STUDIO ESPRIT）・イーグル最上（STUDIO ESPRIT）
● [illegible]　● [illegible]
● [illegible]　● [illegible]　● [illegible]

●監修／株式会社スクウェア・エニックス　小林秀一（宣伝部）・折方崇志（第10開発事業部）
●Special Thanks／株式会社スクウェア・エニックス 品質管理部（ドラッグオンドラグーンチーム）


●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@mi.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお手数ですが上記営業局までお送りください。送料小社負担によりお取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-1647-8
● [illegible]
Printed in JAPAN

DRAG-ON DRAGOON

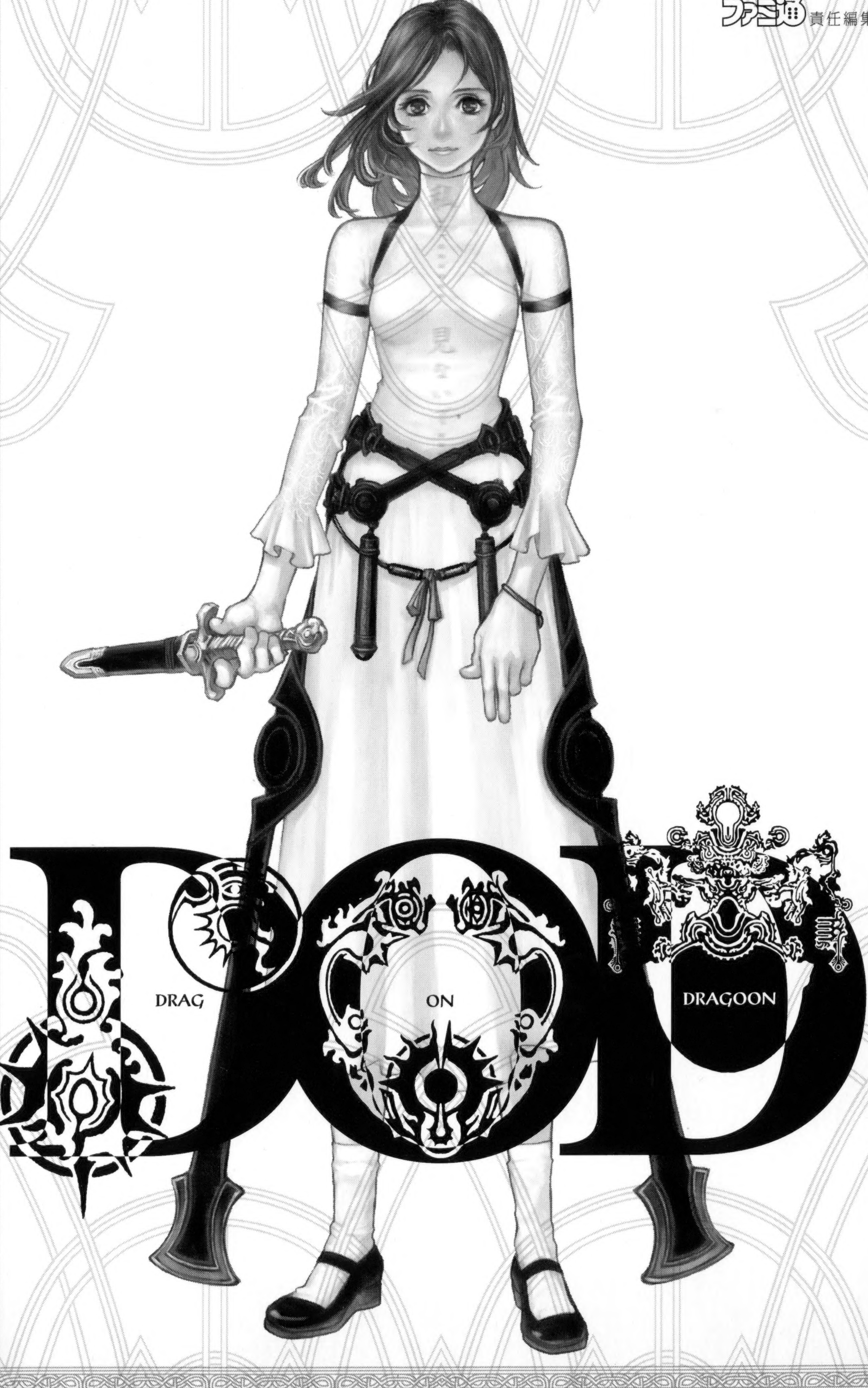
The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
[illegible]

DRAG ON

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド DRAG ON DRAGOON perfect guide

ファミ通 責任編集




The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

ファミ通

# ドラッグ オン ドラグーン パーフェクトガイド

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast. Generals idly cough beneath a crimson sky.
Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel. The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.

DRAG ON DRAGOON perfect guide

eb!
enter brain

ISBN4-7577-1647-8

C0076 ¥1400E

9784757716476

エンターブレイン
定価 本体1400円 +税

1920076014000

DOD
DRAG ON DRAGOON

The unsuppressed soul invites unrestrained bleeding. Angels consume the blood and guide the burning feast.
Generals idly cough beneath a crimson sky. Four shrines: severed by the tears of a goddess and harbingers of the mother angel.
The dragon plummets from the tower of the red thunder and where it falls no one has seen.